TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：热门话题　DREAM CAST 机能剖析
恋爱与魔法的学园生活





机种：PS　厂商：SANTA　类型：RPG　媒体：CD-ROM

鋼仁戦記

GO-JIN SENKI

卷首语

现在正值暑期，经过了一个学期的紧张学习，学生们终于能够放松一下了。这段时间有不少出色的游戏问世，大家可以痛痛快快地大战一场！

最近听到有人说：“电子游戏是继文学、诗歌、音乐、美术、雕塑、建筑、戏剧、电影之后的九大艺术。”确实，多少人为她如痴如狂，其中自然包括你我。玩家的心是渴望交流的心，翻开这期杂志你可以发现我们的距离近了许多，我们的关系将不止于编辑与读者的关系，我们更愿意做你的朋友。我们深知玩家的心又是为电玩努力不懈的心，所以近期我社将推出《电子游戏最新指南与攻略(4)》，愿她伴你渡过这个轻松愉快的暑期，让仲夏夜之梦更加美好！

现代电子技术
电子游戏与电脑游戏

☆世界传真 COMING SOON

☆新作指南 NEWEST GUIDE

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

☆漫园 COMIC PARK

☆纵横四海 COLUMN

☆编读往来 EDITOR & READER

☆广告 ADVERTISEMENT



主办单位：陕西省电子技术情报站
主编：张忠智
执行主编：张建军
策划总监：冠文
责任编辑：BLUE
美术编辑：陈世杰
编辑出版：陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
发行部地址：西安市雁塔路南段11号
邮编：710054
广告业务及咨询电话：029-7809070
印刷：西安新华印刷厂
刊号：CN61-1224/TN
ISSN 1004-373X
广告登记证号：陕工商广字01-036号
定价 6.50元

致读者

从本期开始，我们杂志将加强与读者联络的力度。"编读往来"作了改版，今后在形式上会更加活泼，逐渐加大读者的参与度，而且会不断地根据"民意"做出相应调整。让每一颗关怀《电子游戏与电脑游戏》的心与我们紧紧相连，没有距离。

游戏业界 NEWS DIGEST 新闻摘要



梦想成真——SNK手掌机上市在望



重大新闻!SNK公司正式宣布:玩家们企盼已久的SNK掌机将于今年10月中旬上市。最令人观注的是,这种掌机是可以和前不久公布的SEGA新一代主机DREAMCAST联动的。

这种手掌机的名字暂定名为"最新袖珍"(NEO GEO POCKET)。它的外型还未正式公布,只知道机体是长方形的。它的显示输出使用单色8级灰度的液晶画面,而CPU是16位的节能型处理器,这样可以使游戏的时间加长。这种"最新袖珍"的软件是卡式的,和大多数可更换软件的手掌机是相同的。

至于与DREAMCAST联动方面,则是使用专门的接合装置使"最新袖珍"与DREAMCAST的主机连接起来。具体的玩法尚未正式公布,不过我们可以预料联动形式可能是可以交换资料,可以通过DREAMCAST主机在电视上玩"最新袖珍"的软件。这样,SNK就可以任意的介入DREAMCAST了,这点很让人注意,这是否意味着两大公司的联手呢?虽然没有这方面的消息,但这的确是值得期待的。

现在已公布的"最新袖珍"用软件已有15种,其中包括SNK几大台柱之一的"THE KING OF FIGHTER"(格斗之王)系列和几款RPG游戏。这些软件都定于99年春以前上市。

"最新袖珍"主机的预定售价为6800日元,而软件价格则在2500日元~5000日元之间。另据消息,采用彩色画面的"最新袖珍"也将于年内推出。

与SNK合作的SEGA人交昭一郎社长对这种掌机充满的期待,他说:"我们期待着'最新袖珍'可以给我们带来一个全新的娱乐世界。"具有与DREAMCAST联动功能的"最新袖珍"到底会在游戏界引起怎样的波动呢?SNK和SEGA合作的前景又是怎样的呢?就让我们拭目以待吧!



掌机登场!

"NEO GEO POCKET"基本资料

名字	NEO GEO POCKET
基本性能	●CPU 16bit ●液晶 2.6型、160×152dot、8阶段 MONOCHROME(单色) ●SYSTEM SOFTWARE 世界时计、月历、搭载了占星机能 ●内置MEMORY BACK UP机能(内藏锂电池) ●使用电源 单4型电池×2 ●连续运作时间 约20小时(使用ALKALI电池时)
尺寸	122mm(长)×74mm(高)×24mm(宽)
重量	约130g(连电池时160g)
色样	7色
外部插口	●通信 有线通信CABLE用的6pin插口 ●单声 耳机插口 ●电源 AC ADAPTOR插口
推出日	1998年10月中旬
售价	6800日元



SCE的PDA在发售时价格应为多少呢?

SCE公司公布的与PLAY STATION联动的PDA(便携情报终端机)一直没有公布确切的发售日和价格。这次我们捕捉到了有价值的消息:PDA将于1999年春在美国发售,价格大约为30美元。

这条信息是SCE美国分公司在前些日子举行的E3展示会上发布的。30美元,约合4000日元,人民币250元,这与曾经公布的预售价格19美元99美分相比高出了10美元,给人似乎是在追加价格的感觉。

SCE的发言人说:"标准到底是不是30美元还未确定。无论是在美国还是在日本,我们都会考虑尽量压低价格。至于出售日期方面,预定要在日本率先上市。"看来打算要买SONY PDA的玩家又要破财了。





今年E3展示会开幕

E3展示会可以说是世界上最大的游戏展示会了，它是将全世界与游戏有关的企业汇集一堂的活动。今年5月28日至30日的3天，1998年的E3展示会在美国亚特兰大世界代表大会中心开幕了。这次的展示会成功的再次将当今热门的硬件和软件汇聚一堂。



在会上，最令人兴奋的是NO.A展位。原因是在这里展出了任天堂公司的彩色GB，这是彩色GB的首次亮相。虽然并没有彩色GB所对应的专门游戏的画面公布，但不停播放的宣传画和资料也深深吸引了到会的参观者。同时在这个展位还展示了玩家们期待已久的N64用软件《萨尔达64》。因此来这个展位参观的游人始终络绎不绝。

在NAMCO的展位上展示了在街机厅中极收欢迎的动作游戏《吃豆3D》，来这个展位的所有参观者几乎都有兴趣尝试这个游戏。在制作了《GT大赛车》的SCE公司的展位上，人们可以玩到《高速都市3》。除此之外，在大会上还有很多从未公开过的游戏画面亮像。

这次的E3展示会不仅是全世界游戏迷所注目的节目，而且也是今年游戏界中的一大盛况。商家所公布的这么多的有趣的游戏到底什么时候可以投放市场让我们有机会过把瘾呢？让我们期待这一天尽早到来吧！





▼▶在SONY的展位上主要展出的是PS软件，而SEGA的展位上却是以街机为主。





世界最大的游戏展示会开幕了！





▲任天堂展位上最引人注目的就是彩色GB了，看来很值得期待！





▲▶上方的是『萨尔达64』的游戏展台，右方是『口袋妖怪』。

登场——口袋妖怪





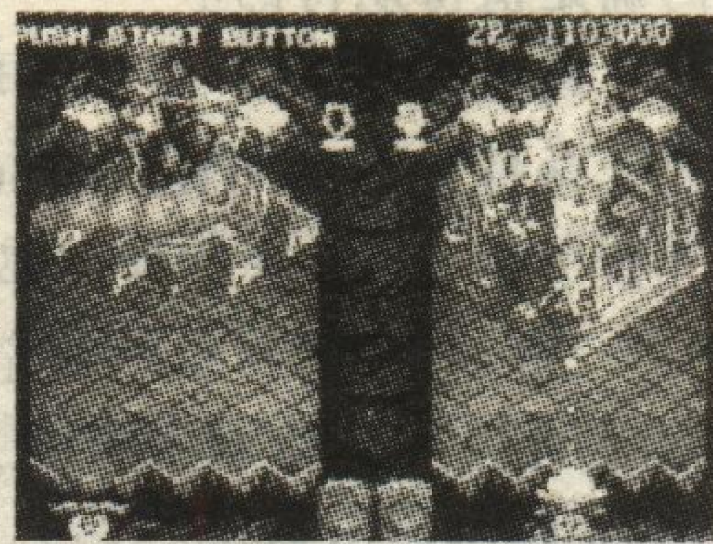
TAITO今夏游戏发布会开幕 新游戏基板上市

5月25日在一家饭店中，TAITO公司举行了一个夏季游戏发布会，在大会上公布的最俱吸引力的消息就是新基板的推出。

这次发布会主要是面上新闻界和游戏业界人士的。本次发布的游戏共7种，所有的都是广受好评的热门游戏，其中还有获奖作品。在这些游戏中，最吸引人的要数操作超能人进行战斗的对战ACT游戏《サイキックフォース2012》，来访者匀排队尝试此游戏。除此之外，从人造基地去消除建筑物的迷题游戏《陆地制造者》以及与神秘的细胞进行作战的动作游戏《混沌热量》也都是极引人注目的佳作。

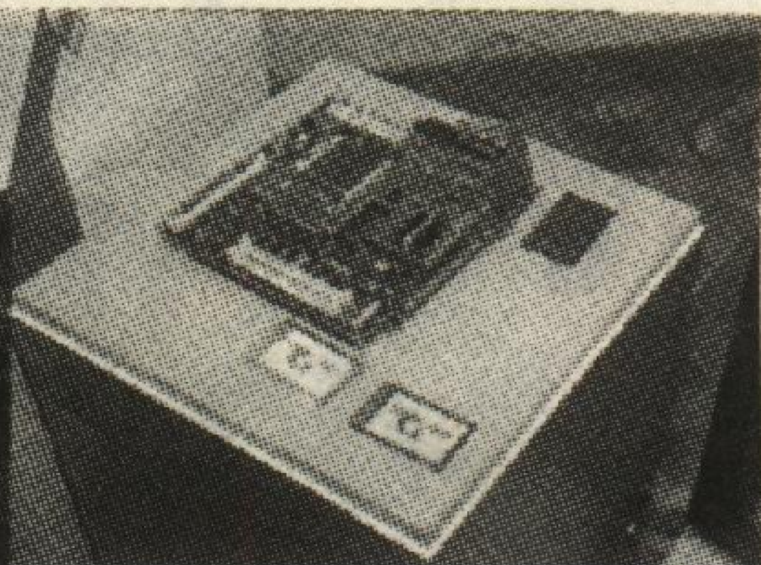


当然，发布会上真正的重头戏还是他们的新型街机基板的上市。这种新基板被命名为“TAITO G NET”，它采用了新的系统使之可以支持使用卡片型记忆媒体的游戏软件。以前的基板因为游戏的内容都是固化在基板上的，所以要更换游戏时必须要基板整个改换，所以工序甚是繁杂，而这种“TAITO G NET”基板则只需交换记忆游戏用的卡带即可。用这种基板可以缩短商品的交纳期，使用户能尽早的玩上新游戏。这种基板上的第一个软件预定为《混沌热量》。本基板于6月9日正式上市。



▼屏幕上公布的是这种基板的第一个游戏《混沌热量》的画面。记者们都聚精会神地看着。

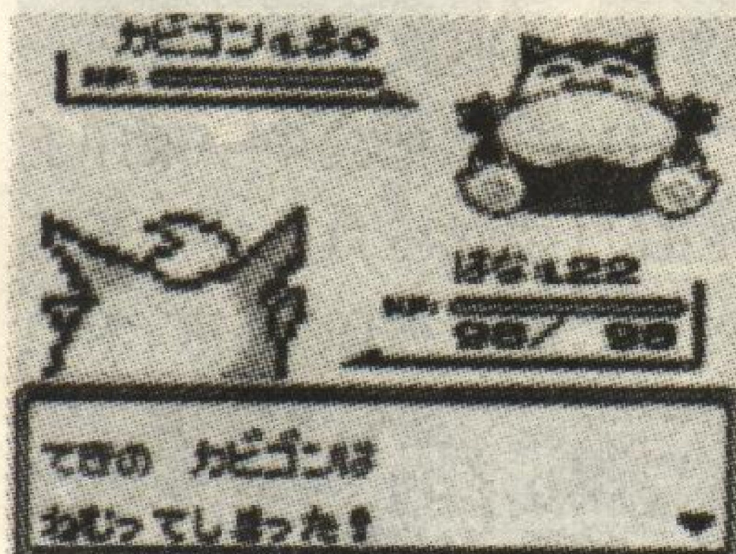




▲这就是TAITO G NET的新游戏机基板，它使用最新型的卡带式软件媒体。



任天堂与HUDSON共同设立开发电子游戏软件公司



为了提高游戏质量、增加游戏数量，任天堂决定与HUDSON设立专门开发任天堂64(N64)游戏的软件公司。其公司的名字叫做"招布"。资金1亿日元，任天堂投资60%、HUDSON投资40%。任天堂与其他软件公司合作，设立开发软件公司是第一次的。

任天堂予定于8月发售口袋妖怪的N64版"ポケモンスタジアム(口袋妖怪球场)"。新公司开发的游戏种类也是这种富有成长、收集性的，可以用GAME BOY来携带的新型游戏。其公司除了开发游戏以外，还打算把游戏开发技术以及开发工具提供给其他软件公司，促进开发前所为见的新颖游戏。



此新闻由本杂志日本特约记者新田雄一提供。



SCEIウーピーキャンプ(快乐兵营)联合设立新公司

Sony Computer Entertainment(SCEI)与ウーピーキャンプ联手设立的这个公司叫作"DEEP·SPACE"，它的任务主要是开发游戏软件。说起SCEI来相信大家都不会陌生，但对于ウーピキャンプ只怕都知之甚少了吧！这个公司曾经与CAPCOM携手制作过许多在玩家中广收好评的游戏，比如《魔界村》、《洛克人》、《生化危机》等，也是一家很有创意的公司，此公司的董事长是藤原得郎先生。DEEP·SPACE今后将以制作即时处理的AVG为项目为主，进行软件的开发和制作。他们计划在以后的时间里将制作《你好！东人》等百余部作品，看来雄心勃勃。愿DEEP·SPACE可以取得成功，为玩家们带来更多的好游戏。

SCEI从去年以来，为了实现以软件制造厂商占主要位置的开发环境，相继成立了几个软件公司，这次的DEEP·SPACE已是第5个。与以前不同的是这次是由拥有很强实力的SCEI以额外投资的形式与外公司联手创办，而以前则大都是由SCE自己的游戏开发部分出去的。在这之前，SCEI也曾采取各种各样的方法来支持参加PS软件开发的各厂商，如今他们已开始采用直接开发软件的方法，可见SCE对软件的重视程度，这也许就是他们在如此激烈的竞争中还可以取得优势的一大原因吧！

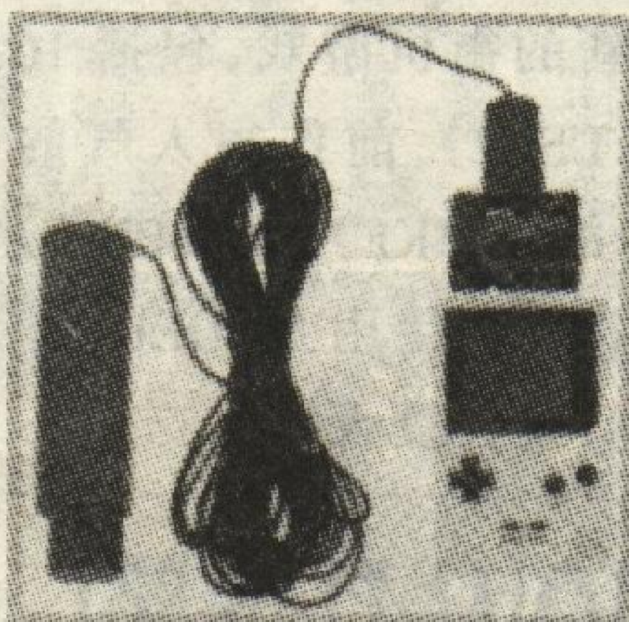




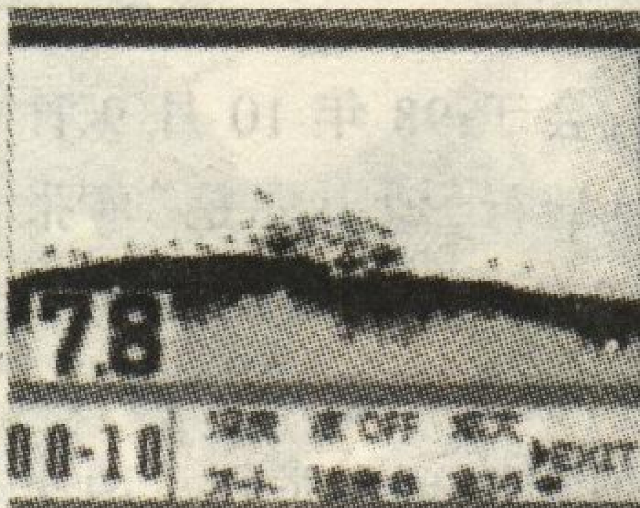
ウーピーキャンプ公司的实力不容忽视！

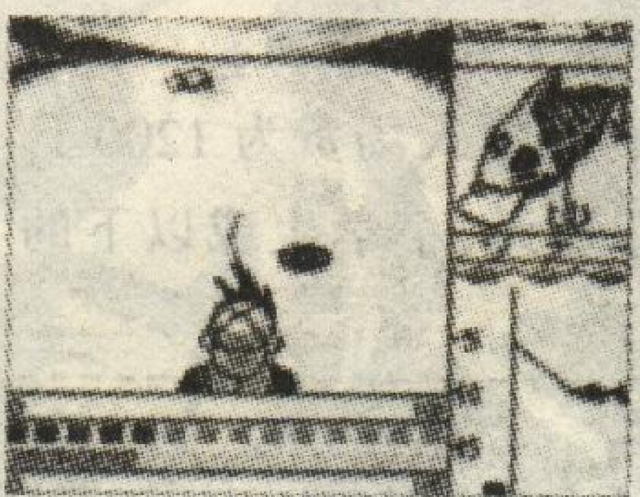


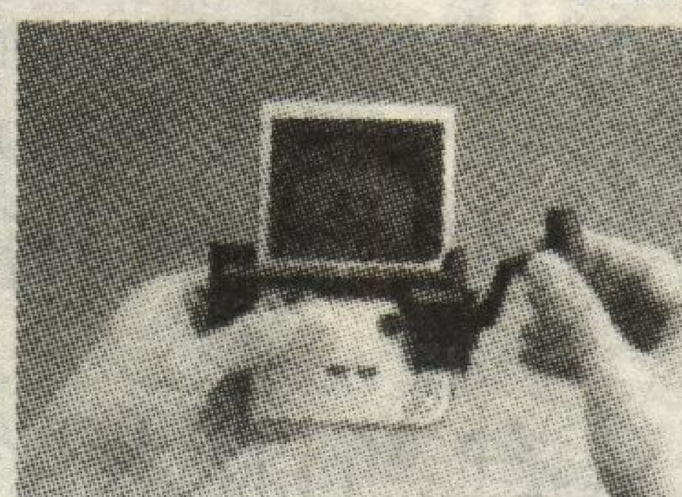
GAME BOY可以钓真鱼？



GB继宣布会在7月推出鱼群探测器"POCKET SONAR"(BANDAI出品)后，这次是更直接和钓鱼有关的产品——那便是附有绞盘REEL型控制器的钓鱼GAME《GRANDA武藏RV》(也是BANDAI出品)了。这个钓鱼GAME和一般的同类游戏差不太多，分别主要在于这款游戏在推出时会附送一个REEL型手柄，把其接上GB后，玩钓鱼GAME时便可感受到真正钓鱼时可以不断绞动转盘的乐趣，若在真正去钓鱼时，带齐以上"家伙"的话，既可一边借助"POCKET SONAR"找寻鱼群出没的位置，亦可在钓鱼时等待的空隙间玩玩像真的钓鱼GMAE，肯定会令钓鱼的乐趣倍增。而上述所有产品BANDAI都预定在7月推出，"POCKET SONAR"售价14800日元，《GRANDA武藏RV》售价则是5800日元。









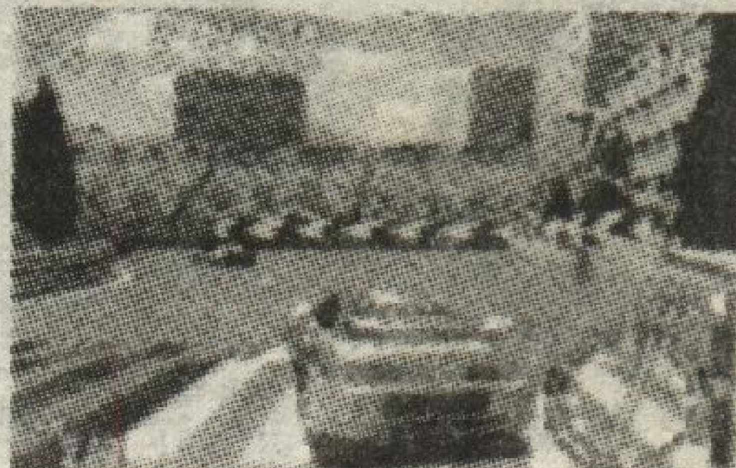
"FOLLW ME"要出第2集！

"FOLLOW ME"、"OK"不知大家还记不记得这两句经典对白呢？没错！！这些对白就是来自著名的解谜动作游戏《ODD WORLD～ABE'S ODDYSEE～》(日版名为《ABE A GO GO》)。而这个古怪而又有趣的游戏，已决定会推出续集，名为《ODD WORLD 2:ABE EXODDUS》。今集自然在内容上有大幅强化，譬如那些需要你拯救的MUDOKANS会更难服侍，不单极为敏感，而且很容易哭，而且又很喜欢自己走上死亡之路，而你除了要拯救他们外，更要努力令他们开心，而且在有需要时还要道歉哩！敌人SLIGS方面在经历了上集之后你已知道他们其中一个大弱点——那便是生存只为执行指令，所以你只要装作是他们BOSS，他们便会诚心让你"点"，是否十分过瘾呢？这一集依然由GT INTERACTIVE开发，预定98年11月推出PS版(美版)。



N64GT赛车新画面！

这个由IMAGINEER与GENKI合作开发的GT赛车游戏，其名称终于决定为《GT CLUB》，并预定于6月在美国发售。游戏模式方面共有三个，分别是争取最快时间的"TIME TRIAL"、最多可供二人对战的"BATTLE MODE"及需完成共六场赛事的"CHAMPIONSHIP MODE"。





SEGA 又有街机新游戏

在 5 月 15 日 SEGA 展出了一些最新的街机游戏，包括 16 人能同时对战的赛车游戏《DAYTONA USA2》，前作很人气的《DYNAMITE 刑事 2》和一只还在开发中的《SPIKE》。而《SPIKE》是一只可以同时四人进行的动作游戏，并且会使用 MODEL3 基板，可以说是相当令人期待，而予定发售日是在夏天。



东京 GAME SHOW 又来了!

现过几个月，秋季的"东京 GAME SHOW"又来了，看看有关方面有什么消费发放出来吧。

是次"东京 GAME SHOW 98 秋"是会于 98 年 10 月 9 日(星期五)至 98 年 10 月 11 日(星期日)举行，地点亦是"幕张 MESSE"。由现在至 6 月 25 日为止，正接受各厂商的展出申请。

而今次展览的摊位总数为 1500 个，而上回新增加的"PC CONER"将会继续，更会接受海外厂商的申请。还有举行了两次的"KIDS CONER"今次亦会继续，而且亦会有舞台表演。

至于入场费方面，中学生或者当日购票的入场费为 1200 日元，而"前卖券"(即是预售券)则是 1000 日元，小学生或以下的小童就可免费入场。

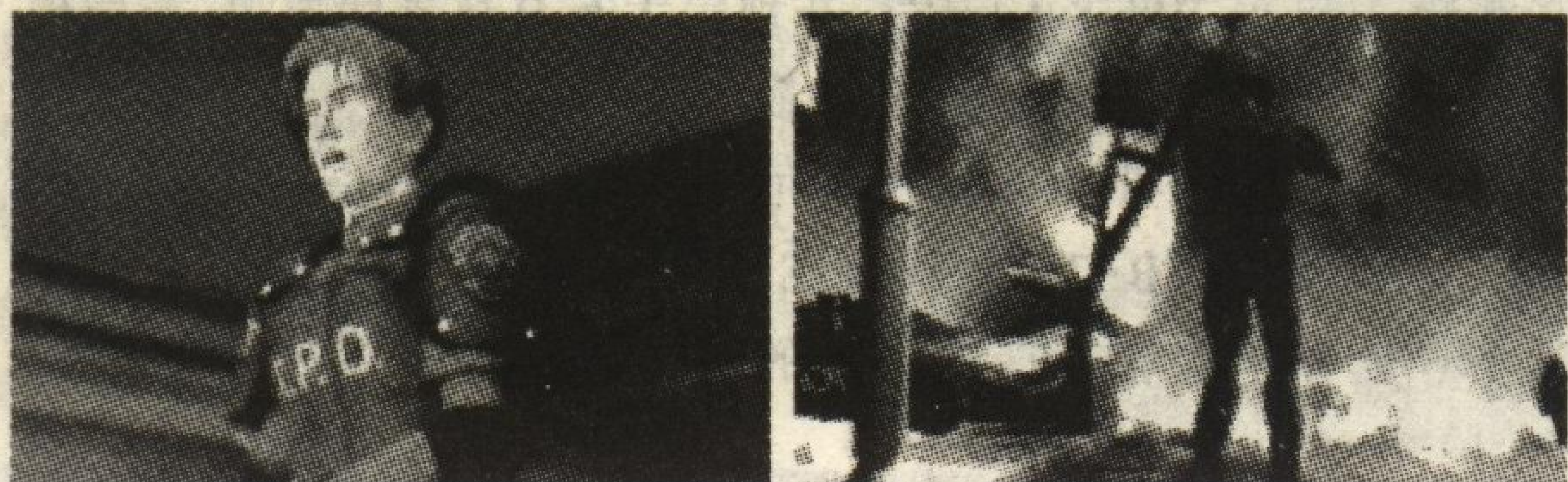


又有新版本的《BIO HAZARD》推出啦!!

即将有两款新的《BIO HAZARD》要推出了，它们分别是《BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK VER》及《BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK VER》。两者都对应那个 DURAL SHOCK 手柄，令攻击敌人及被咬时手柄震动不停。除此之外，在《BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK VER》中更附有一个载有特殊 SAVE 的 CD-ROM。只要玩者把里面的 SAVE 拉进 SAVE 卡中，那就不需要完成条件(如三小时爆机)，就可以使用秘技，如一开始就可用火箭炮等(好象《陆行鸟不思议迷宫》那附送的 CD-ROM 那样)。

至于《BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK VER》方面，除了可对应 DURAL SHOCK 手柄外，更加插了多个游戏模式。如难度跟美版那样高的"U.S.A VERSION MODE"：适合初学者，一开始就可以用强力武器的"ROOKIE MODE"；还有删除了 EVENT 及故事元素，变了是纯粹地射击游戏的"EXTREME BATTLE MODE"。对于还未买《BIO HAZARD》系列的玩者来说，的确有相当的吸引力。

而两者都是 8 月 6 日推出，《BIO HAZADDIRECTOR'SCRT DURAL SHOCK VER》售价是 4800 日元，而《BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK VER》则是 6800 日元。





PIKACHU 跟你一飞冲天!!

最近法国航空公司为了迎接世界杯，就把旗下的飞机印上各国队员的图案。而在亚洲，日本的"全日空"亦把其中一架印上特别图案，这就是《POCKET MONSTER(口袋妖怪)》中的可爱怪物了。总共有两架飞行国内航线的飞机之机身被印上《POCKET MONSTER》的角色。不单如此，机内的什么纸杯，座位套也印有他们的样子。而且在机内更会播放这个夏天上映的动画电影"PIKACHU 的暑假"。





DREAM CAST 有新游戏公布啦!

到现时为止，被确定的 DREAM CAST 游戏好象只有 WARP 的《D 之食桌 2》，现在又有最新游戏公布了，不过它既不是什么 SEGA 业务用游戏的移植，也不是什么名作的续编，而是一个以少女漫画为题材的游戏。此漫画在《なかよし》中连载，而且更有 TV 动动播放中。不过游戏的发售日和售价甚至是游戏名都未有公布，不知这是一次怎么样的游戏来的呢?



N64 再次减价!

自从 SEGA 公布了新主机 DREAM CAST 后，很多人对任天堂 N64 的形势都并不看好。最新，任天堂就宣布会于 7 月开始，N64 在日本的售价再降低 2800 日元，即新售价为 14000 日元。而该厂的新型手掌游戏机——COLOR GAME BOY 将会于 11 月下旬发售，而售价就是 8900 日元。而此手掌游戏机更可对应 N64，成为 N64 的个人彩色液晶画面媒体。

说起来，N64 是在过去 16 个月内的第 2 次降价，而比起 PS，它的售价就低了 4000 日元，比起 SS 它的售价就低了 6000 日元。成了现时性能最高，而售价反而是最低的游戏机。而 N64 至今年三月为止，在日本国内累积总销售为 315 万部。



没完没了的两市场争端

SCEI、NAMCO、SQUARE、KONAMI 及 CAPCOM 这五大游戏生产商，向一间位于神奈川的游戏二手店提出控诉，控告它违反著作权法，售卖二手游戏。此案在 6 月 12 日于东京地方裁判处审理，但未有结果。而同类型的诉讼将会于大阪审理，形成二手游戏贩卖者与游戏生产商于法庭上的对立。

其实游戏厂商希望把游戏软件归类为"电影的著作品"，令厂商有权利决定软件的销售方法。反之，二手游戏贩卖者的代表——TV GAME SOFTWARE 销售协会则认为"只有在影院上映的电影才可归类为'电影的著作品'"。两者的争端从去年 7 月持续至今，仍未有结果。

又，据估计现今日本的二手游戏软件市场规模来说，一年的营业总额大约为 1800 亿日元。


SDガンダム
G GENERATION
ジージェネレーション



SD高达 GGENERATION

PS NEW

责编/E·T

厂商:BANDAI
类型:SLG
媒体:CD-ROM×2
发售日:8月予定

《高达》的著名场面复苏

“高达”FANS们所期待的SLG游戏在PS上登场了。由于SS版《机器人大战F》与《完结篇》发售所引起的轰动,PS的用户们都十分期待有关于“机器人大战”系列的游戏出现,但由于BANPRESTO考虑到PS读取资料的速度,最后还是决定将“机器大战”的最新作在SS上发售,不过BANDAI却以另一种风格将代表着高达历史的游戏“SD高达”制作在PS主机上,并且在游戏中出现的机体全部是高达系列故事中出现的,而本年也正是高达诞生20周年,因此,这部作品可以说也具有特殊的意味。



游戏的主线是从初代的《机动战士高达》到剧场版的《逆袭的夏亚》共7部作品,而最新的系列《第08MS小队》也被收录在内,因此本游戏可以说是一本高达历史的教科书。

黑色三连星

吉恩军著名的“黑色三连星”乘坐扎古将联邦军的战舰“萨拉米斯”瞬间击沉。

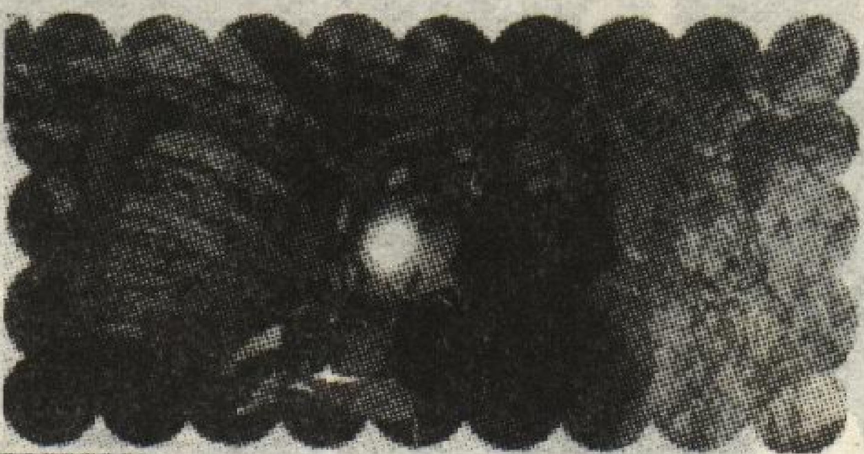


◄▲能够简单地避开攻击的高机动型MS-扎古,由黑色三连星中队长盖亚乘座。

吉恩军的新型武器 扎古 将战舰 击沉

夏亚复活

自从吉恩公国的加尔马死后便消失了踪影的夏亚在加普罗战役中突然出现,而目睹了夏亚专用座机红色扎古的正是联邦军的王牌机师——阿姆罗。难道说夏亚并没有死吗?



◄▲当联邦军攻入了加普罗后,乘座GM的士兵忽然被一架红色的MS一击破坏,而乘座这架MS的正是由“赤色彗星”的夏亚。

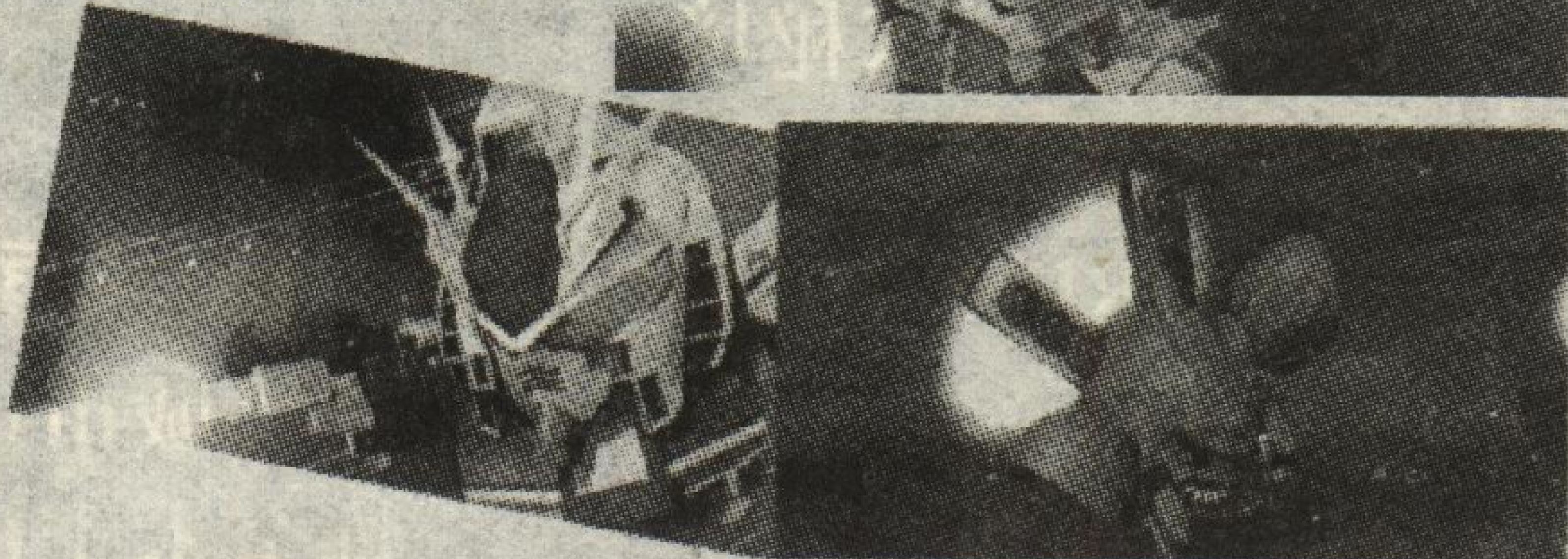
这架红色的MS……难道夏亚真的复活了吗?

MOBIEL SUIT
MOBIEL SUIT
MOBIEL SUIT

阿姆罗VS夏亚

觉醒了NEW TYPE能力的阿姆罗与夏亚势均力敌,以下便是高达与沙扎比之间的战斗场面。





▲乘坐沙扎比的夏亚以最小限度的动作躲避阿姆罗的攻击。



▲二人的座机都装备了光剑系统。

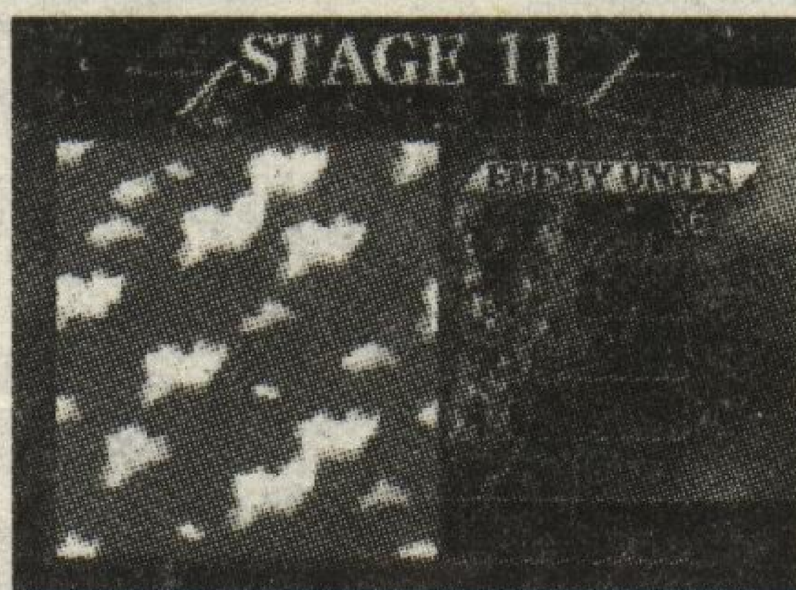
新导入的地图分区系统

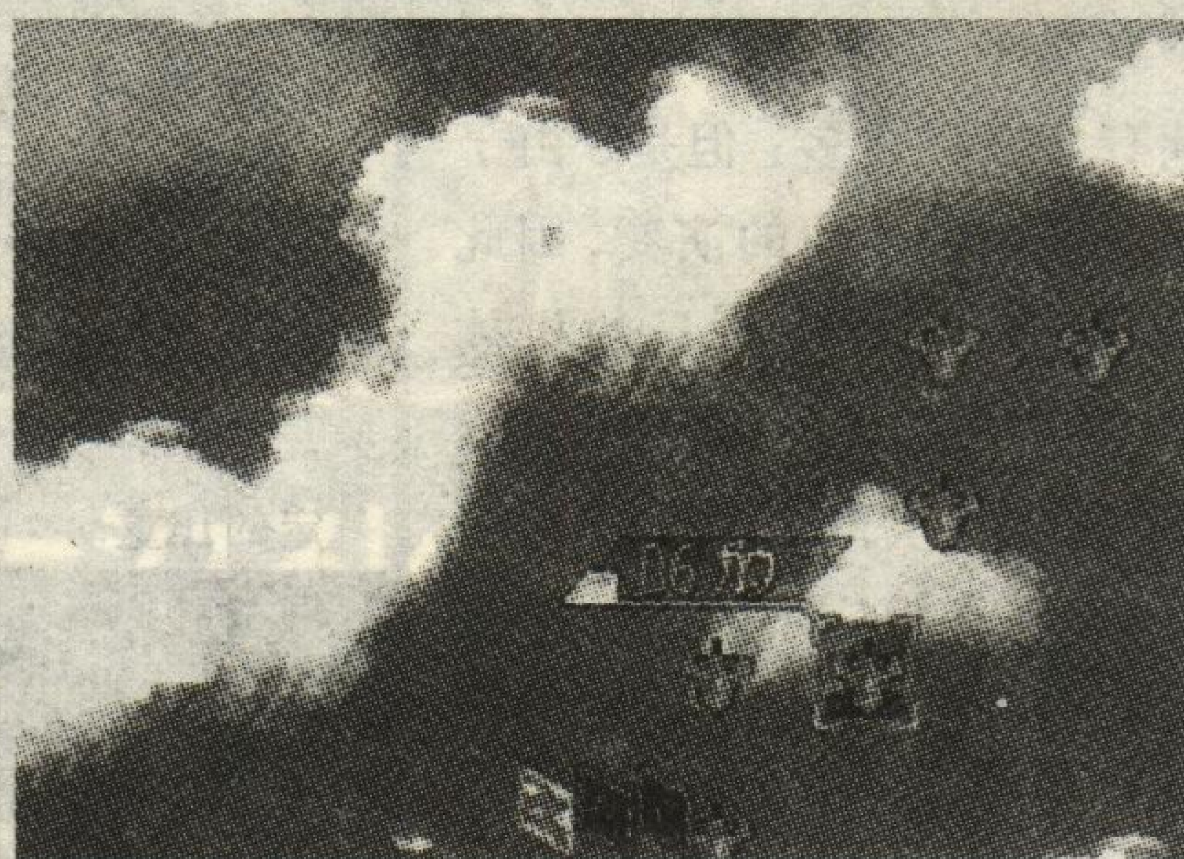
本作采用了新的地图系统！在整个版面中地图最多会有4层，以立体的空间感来表现，这里向大家介绍的是STAGE 11的作战情况。

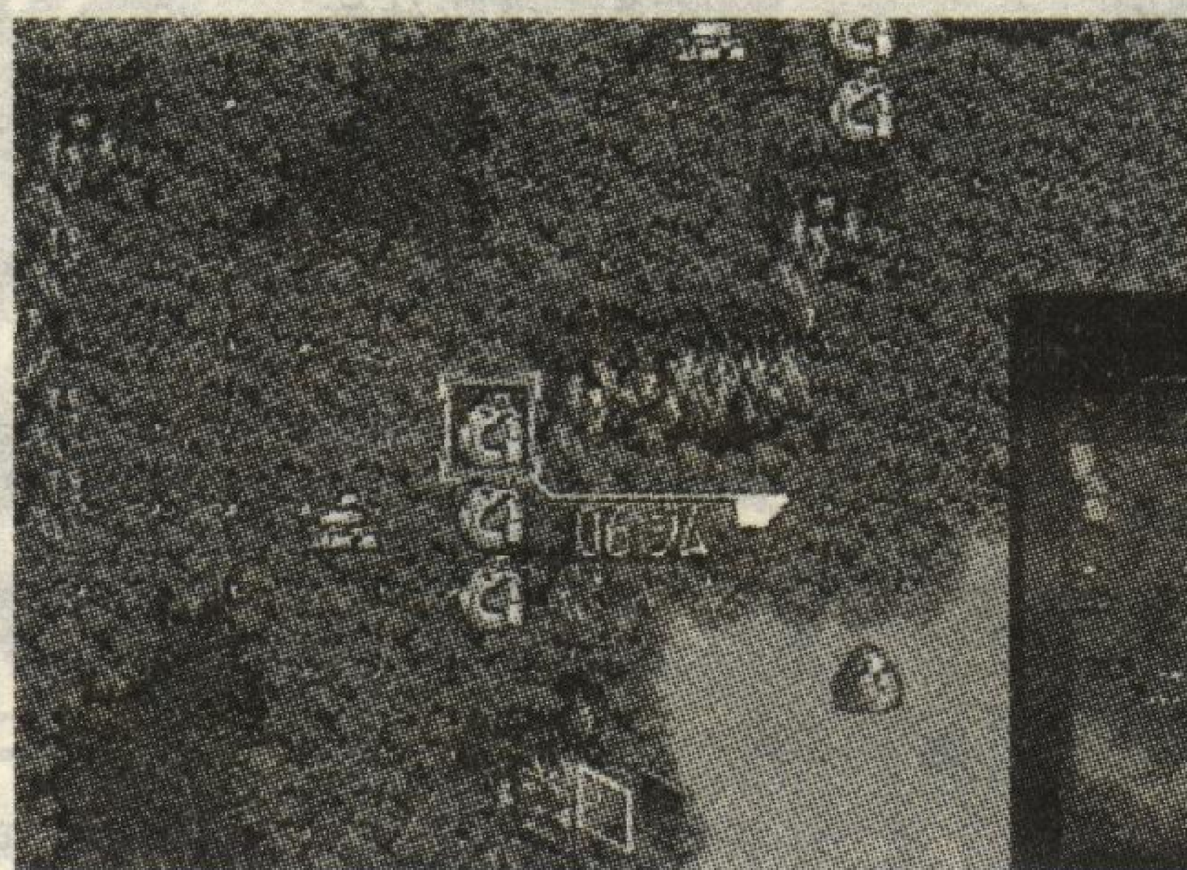
在本版面中连邦军的所在地是"加普罗"，而基恩军会以绝大的攻势准备攻占此地。这里地图共分上空、地上、地下三个部分，其中地上与地下有特殊地点连接，如果地上部队要想增援地下，如不占领连接点就没有办法去地下。因此为了不让基恩军顺利地增援地下部队，要派重兵把守连接点，以减轻地下部队的压力。而空中战场是必须派遣有飞行能力的作战机体。



在上空待机的机动战士运输机会不断地向地上派出增援部队，因此就要求联邦军尽快地击落敌人机动战士运输机。











是连邦军的基地所在，这里是连邦军的最后一道防线，因此就显得至关重要，所有高能力的机师要在此守护，如果基地被占，那么就会**GAME OVER**，因此这里是连邦军的重兵所在地。



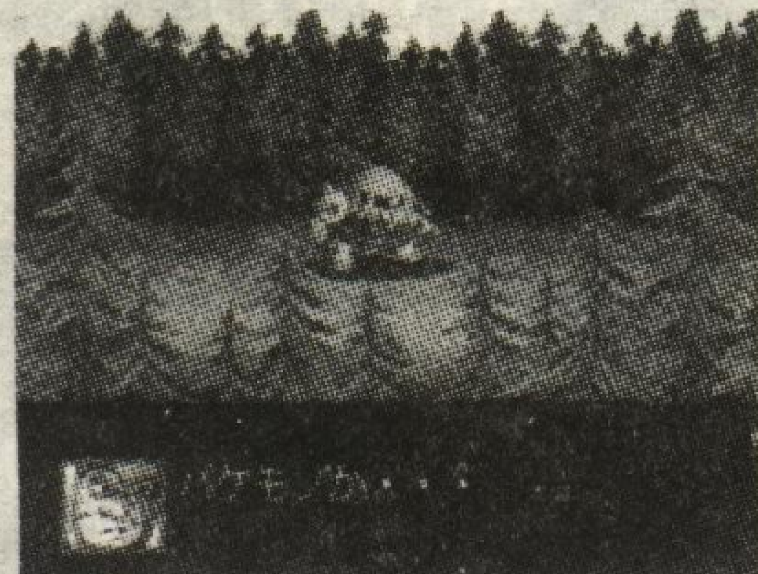
地上部队主要是由**GM**小队组成，在它们后面就是通往地下的连接点，在此分派兵力是要尽量布置一些装甲或**HP**高的机体。以便与敌人作长期战，为地下部争取时间。

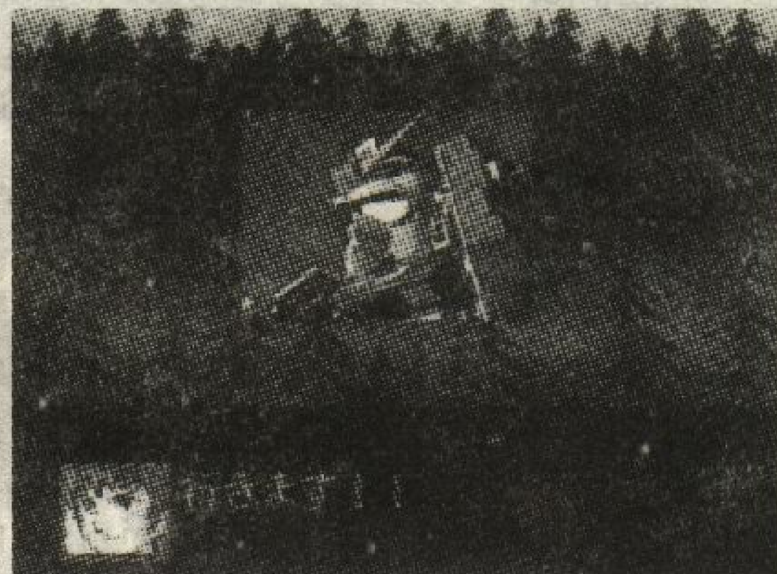




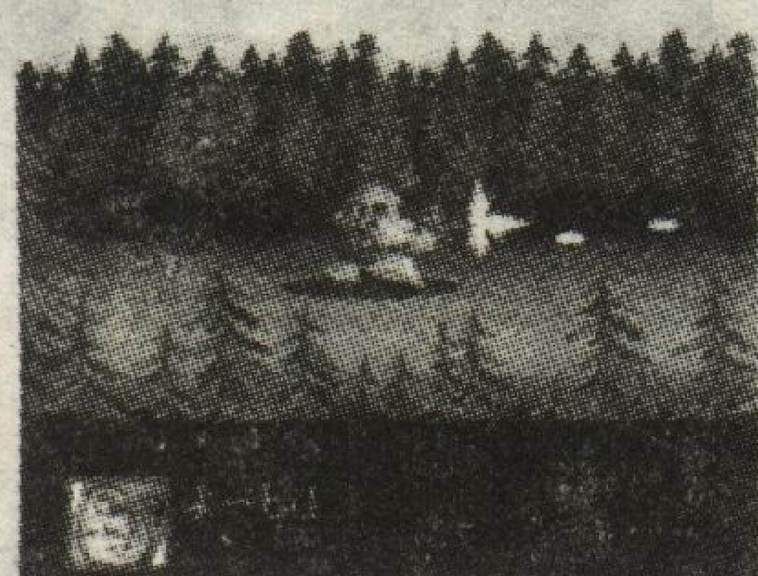
战斗系统迫力的演出

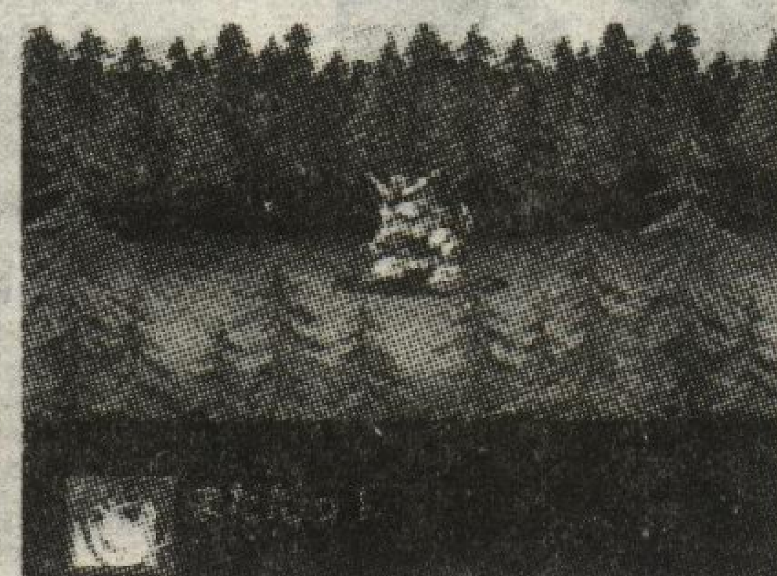
战斗系列使用的是大家十分熟悉的指令方式，在各部队移动时机动力会因地形的不同而变化，攻击敌人时也会有命中率的变化。在使用武器上也要考虑到敌人还击的因素。总之一切都与"机器人大战"系列一样。另外，在特定武器、特定情节出现时会插入动画，因此虽然游戏以SD造形出现，却也有相当的迫力。





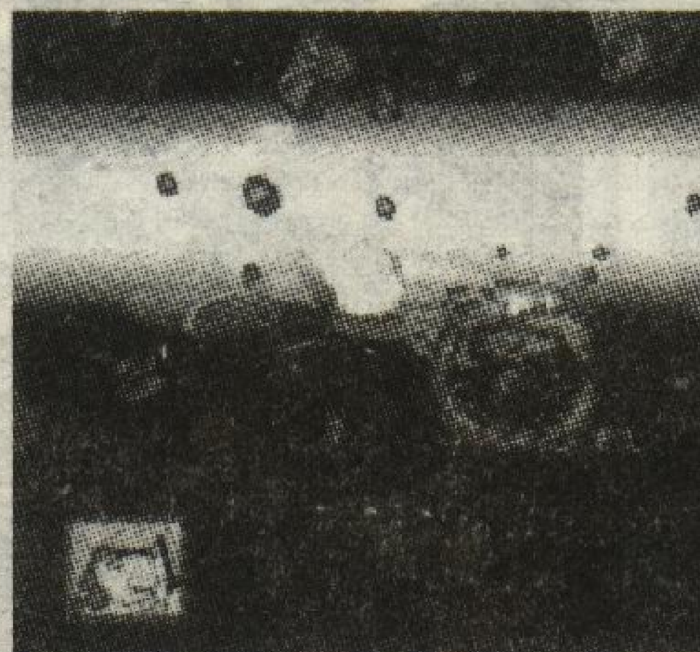
← 攻击

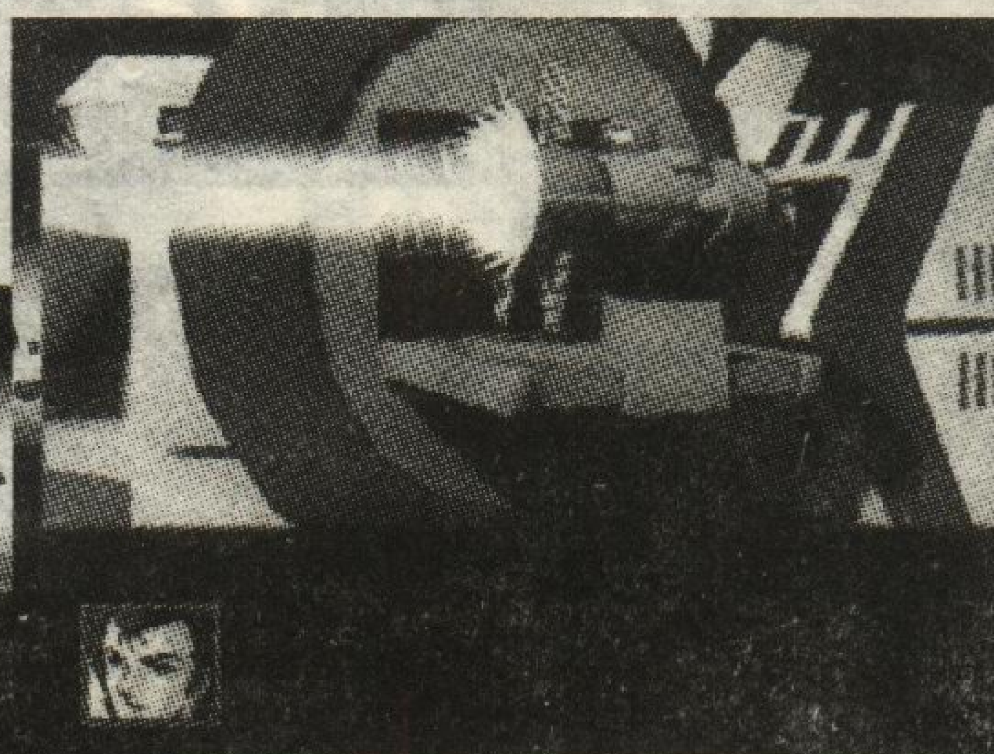




反击 →

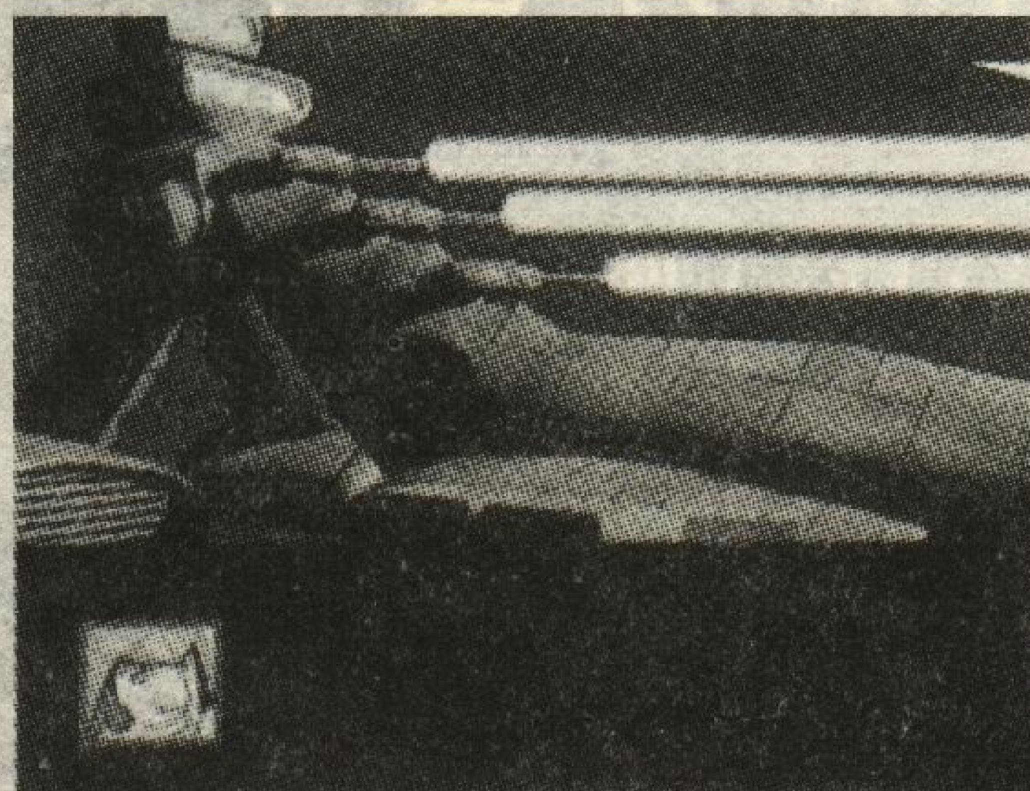
▼▶联邦军的白色要塞用MEGA粒子炮进行攻击的动画场面。





▲指挥白色要塞进行攻击的人还是布莱德舰长吗？

大迫力的舰队战





▲▶吉恩军的战舰姆塞进行还击的场面，从主炮数量上看要多于白色要塞。

历代机动战士总登场

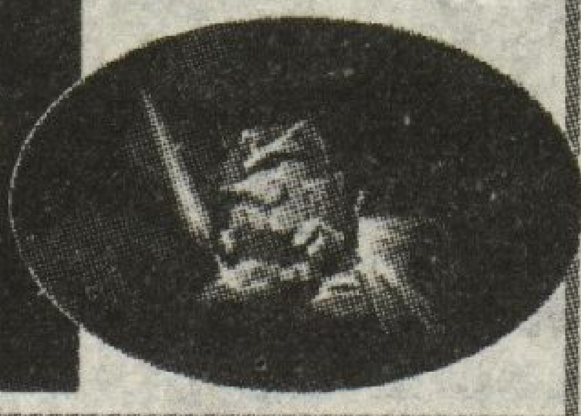
在本作中登场的单位总共有470种之多，但是，由于完全继承了历史的演变，因此在开始时只会有少量的机体出现，随着故事与年代的推移，新的机动战士就会出现。另外，在作战中不断提高角色的能力，当达到一定等级后还会开发出新的机种。另外，在作战中如能击沉敌人战舰，那么敌人所属的部队就会全捕获。以敌方机体为参考会生产出更新的MS。

机动战士高达

描绘了初代机动战士"一年战争"的系列第一作，其中阿姆罗及夏亚的故事占了一定的比重。







机动战士高达 第08MS小队

是阿姆罗活跃的时代的外传类故事，其中会有陆战型高达以及阿普萨拉斯等特殊机体登场，是原作的完结篇。

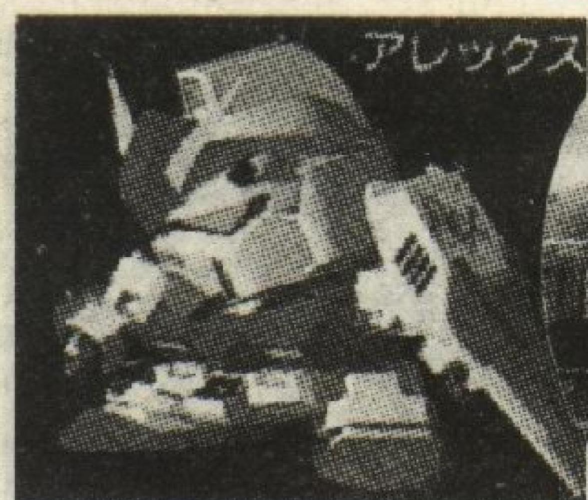






机动战士高达0080 口袋中的战争

一年战争终结之前的故事，其中包括了为阿姆罗单独开发的新型高达以及吉恩军的扎古改。

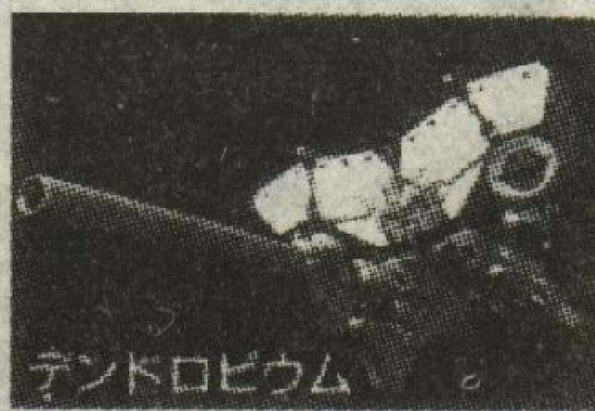


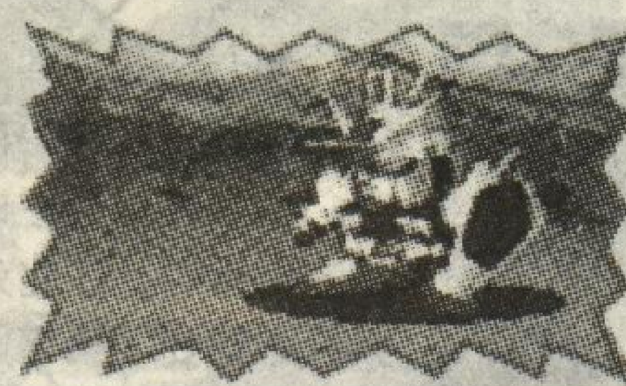




机动战士高达0083 星屑的回忆

描写了吉恩复兴以及"星屑作战"的全貌，其中高机动型的MS GP系列会登场，更会有搭载了宇宙飞行装置的GP03。

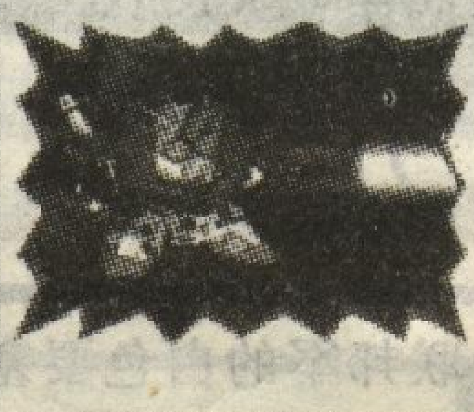






机动战士Z高达

描绘的是联邦军的独裁统治以及反地图联邦组织的奥古之间的对立，其中会有许多NEW TYPE专用机体出现。



Zガンダム

机动战士高达ZZ



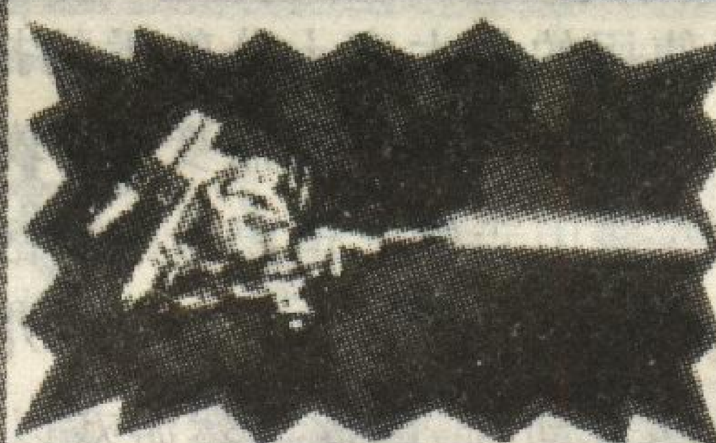


以几乎复兴了吉恩的哈曼为代表，故事中强化人间的出现给NEW TYPE带来的空前的危机。

逆袭的夏亚







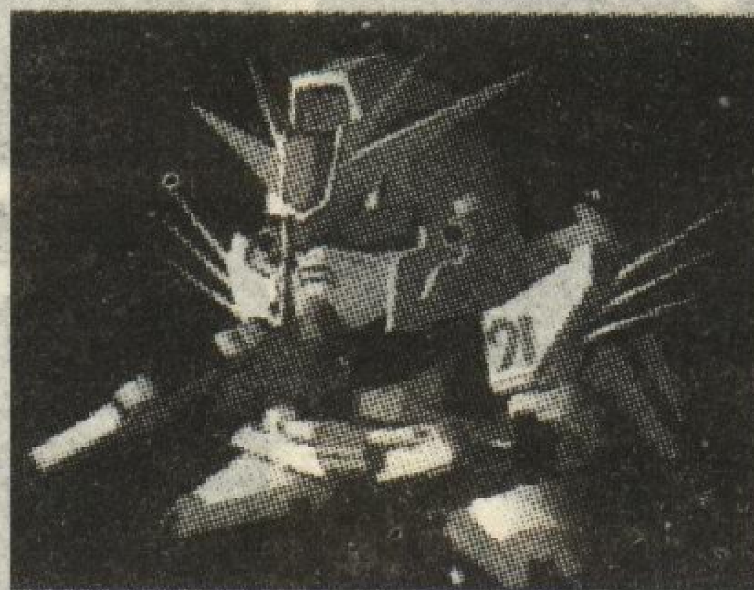
率领新吉恩军的夏亚与联邦军的NEW TYPE代表阿姆罗之间壮大的战争。

其它作品中出现的MS 开发可能

由于游戏完全以高达历史主线为依据，因此有一些不属于这段历史的外传作品中的机体，不会在正规剧情中出现，但是它们却是可以通过开发得到。不过是现在其开发的方法还不十分了解。但这些机体都是MS家族最强大的。

机动战士高达F91

以小型化高机动性为代表的机体，背中装备的武器威斯巴有击沉战舰的破坏力。



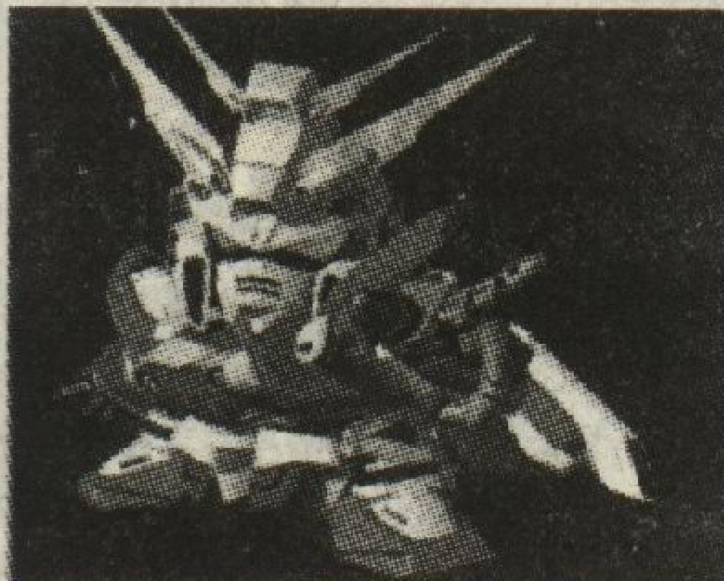
新机动战记高达W

由卡多鲁用博士遗留的资料而制作的五架高达的原型机，其中搭载了控制机师脑波的零系统



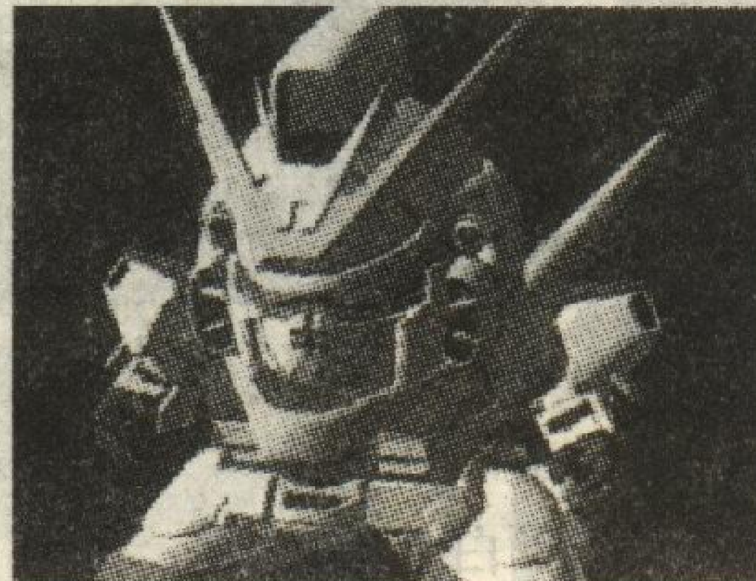
机动武斗传G高达

与其它高达风格截然不同的MF，是唯一的格斗类型，必杀技是石破天惊拳。



机动战士V高达

可将V高达开发为其发展型V2，与V高达同样有三架战机合体而成。



机动新世纪高达X

由新联邦阿伊姆萨特将旧联邦的高达X改装而成的高达DX。





时空探侦 DD2



PS

厂商：ASCII
类型：AVG
媒体：CD－ROM×2
发售日：8月27日

责编/E·T

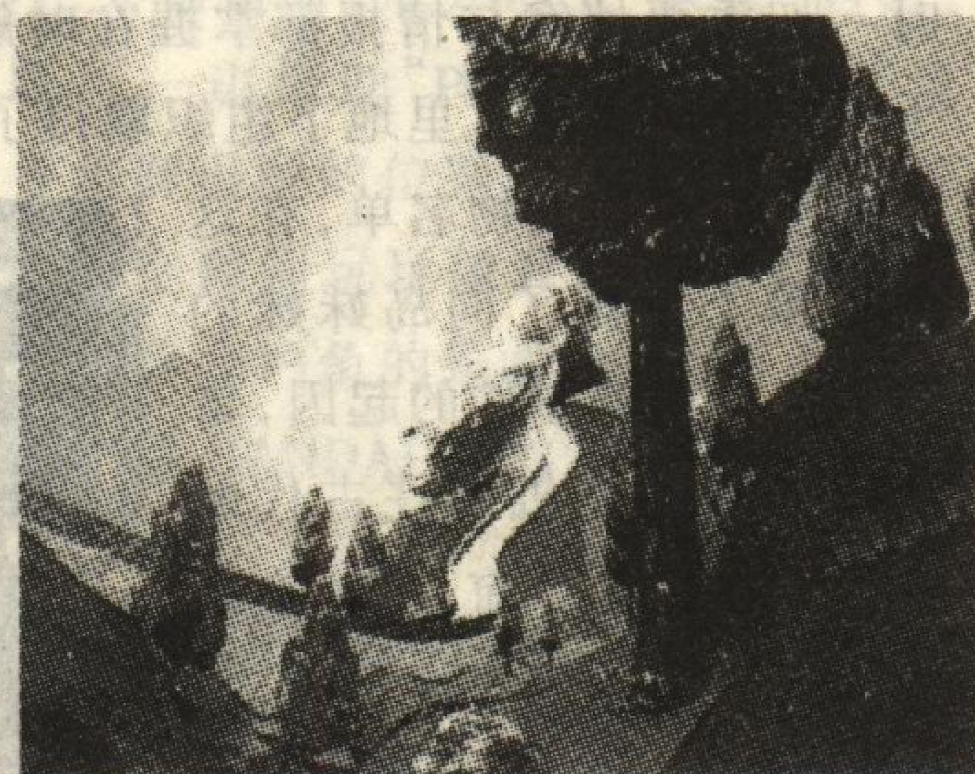
"时空侦探"鸣神雷藏回来了！

有着电影感觉的侦探AVG《时空侦探DD2》登场了，本作完全引续了前作的世界观与主要角色的设定，但在时间上即是发生在前作2年以前的事情。

本作中的主角是时空侦探鸣神雷藏。故事开始雷藏与雾姬谜一样的初会包含了许多神秘的成份。首先是在印度发生的爆弹事件，接下来便是与少女相遇，在这之后雷藏等人还到穿越时空往古代以便对某事件进行彻底调查。主人公雷藏有一种被称为时光系统的飞船，它能穿越时空往返于过去与未来。由于飞船中搭载了时间装置，因此操作它需要很高的技术与才能，而我们的主角雷藏便是这样一个人。

雷藏赖以破案的重要工具就是时空穿梭机

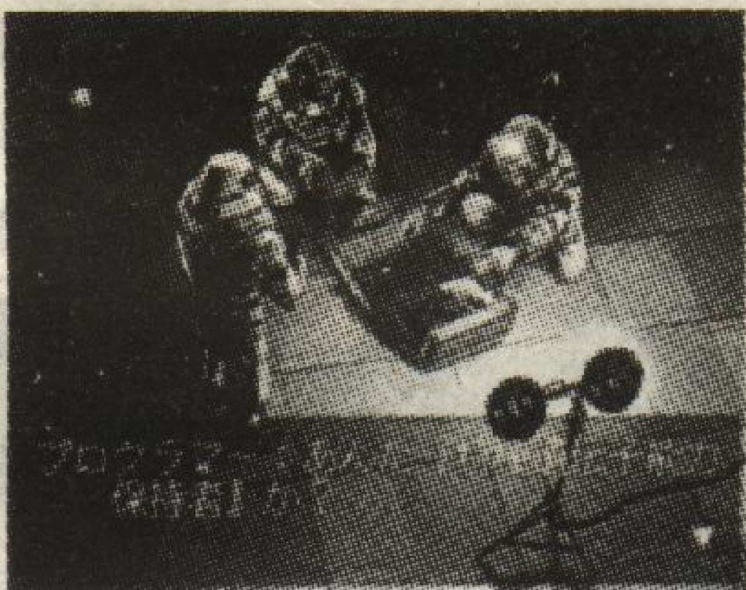




穿越不同的时空 解决神秘的事件！

OPENING A. D. 2231 印度

在高层建筑中发现了被恐怖分子安装的新型炸弹，为了确保大楼与人员的安全，时航局派遣了雷藏等三名精干的人员前往并要求他们解除炸弹起动程式。拆除工作本来进行得很顺利，但就在雷藏等人以为已经排除了危险而准备收队时，突然炸弹的爆炸程式又再次起动，爆弹也随之爆炸……

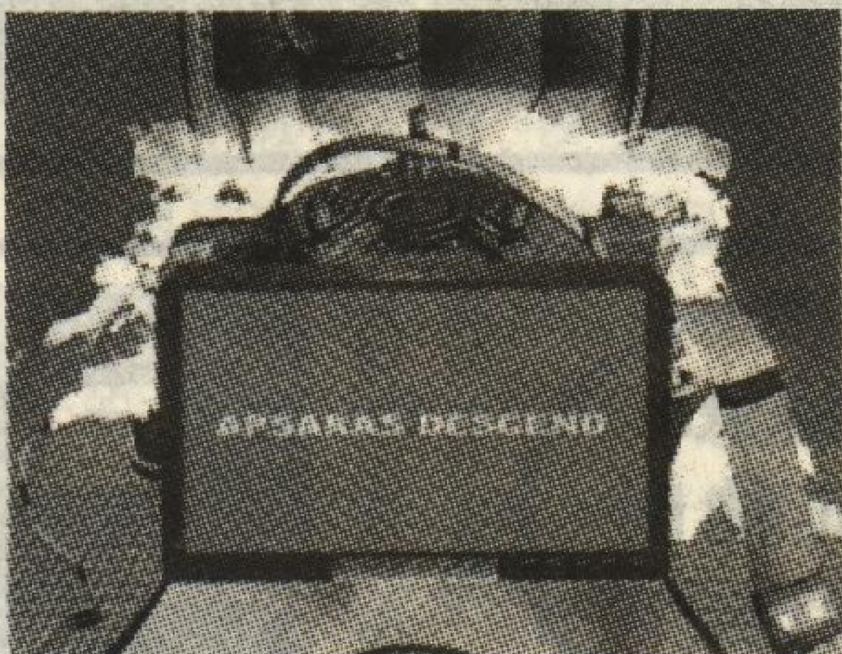


▲雷藏一行正在拆除炸弹起爆程式。





自爆程式再启动！





登场人物



▲制止时空犯罪的时空侦探具有吸血鬼的遗传因子，从外表看大约在25岁前后。



▲14岁的二年级中学生，是具有乐天性格成绩优秀的女孩，但却又有顽固的一面。



▲是雾姬的亲友，并且是向岛财团家的大小姐，与雾姬不同他的性格是截然相反的。



故事随场所的变化而进行!

故事的舞台是发生在前作2年前的鸣神侦探事务所。一天有一位少女突然来访，并且要求雷藏替她找人，这位带着太阳镜的少年依赖的内容是“比自己小3岁的妹妹在时间旅行中失踪了”，而失踪的地点就是中国。

但是由于这位少年的记忆力有问题，因此鸣神侦探对此也半信半疑，但与雾姬小姐却坚持雷藏接受此调查工作，仔细考虑了以后鸣神侦探决定开始着手收集情报，为破案做好准备。

A.D.2236 东京都“新御徒町”

首先来到了位于东京都的新御徒町的商业街。由于当时一切重要档案与情报都掌握在时航局的上层人物手中，于中鸣神等人与这里地下组织取得了联系。并且得到了有关时空遇难的人物名单，在这份名单上发现了向岛妹妹的名子。为调查事件的起因，雷藏准备乘时光机前往古代的中国。在行动之前，可以在街中购买一些必备的物品。

▲为了得到有关情报雷藏首先要与当地地下组织的网络黑客取得联系。

雷藏需要得到情报!

▲▶利用黑客专家的力量侵入时航局的网络中去检索资料。

▲▶雷藏的时空穿梭机可以到达所要去的不同时代。

难解的用语之解说

在游戏中会出现许多如“特殊遗传子能力保持者”等特殊的用话，如果遇到了这些用话按手柄的△键便会出现用话解说画面，在这里会出现与故事有关的难解的词语，这对玩者是会有很大帮助的。参照它会让你对整时空侦探的故事有一个完整的了解。

B.C.212 中国万里长城

来到万里长城的一行人，马上开始了调查工作，但是由于当时的中国版图很大，因此调查起来着实不是件容易的事情，而且更令人想不到的是在这里突然出现了时航警察的时光飞船！并且认为雷藏是诱拐少女的疑犯，突如其来的事件令众人不知所措，由于不能与时航警察发生正面冲突，因此众人便离开此地向别的时代前进，看来从向岛妹妹的失踪开始，整个事件就象有人在幕后策划一来，那么到底是谁令雷藏一行人陷入苦境呢？向岛的妹妹又是怎样失踪的呢？时航局内又有什么不可告人的秘密呢？那么好吧！请大家期待《时空侦探DD2》。

事态紧急！速向其他时代前进！

▶突然出现了时航局的时空警察。

▲雷藏被时空特警追踪。



钓鱼—寻求秘境

PS NEW

厂商：VICTOR
类型：RPG
媒体：CD－ROM
发售日：8月20日

责编/E·T

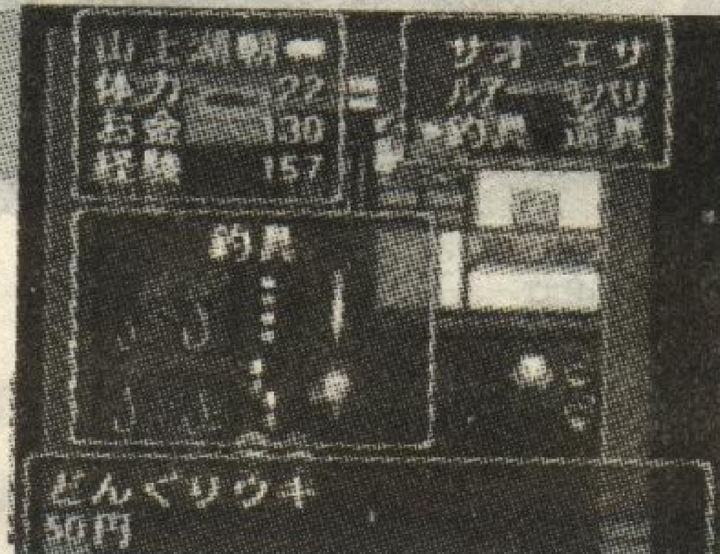
以幻之鱼“川のぬし”为目地的 RPG



与现实十分接近的钓鱼RPG游戏又出现啦！本游戏是系列的最新作。游戏时主角太郎的家族虽然只有6人，但是以他们6人展开的故事情节是十分丰富多彩的。在前作中与动物遭遇的要素依然被继承下来。而本回还加入了时间与天气的概念，因此在钓鱼时会出现大雨的天气，而川中鱼的种类也相当的增加了不少，其中就隐藏着幻之鱼（川のぬし），而我们的任务便是以钓到这种幻之鱼为目的，如你是一个钓鱼迷的话，那么本作品会给你一种与现实一样的感觉，怎么样？不想试试吗？

村中的设施

鱼具屋

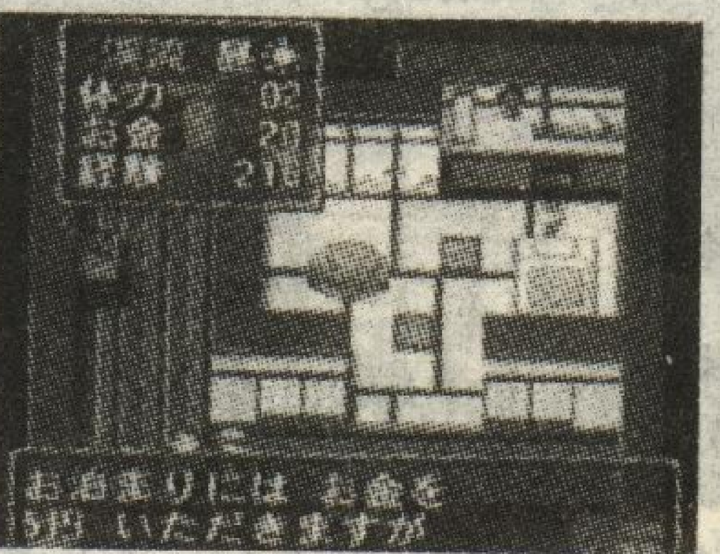


在这里你可以购入钓鱼的的一切物品，如鱼杆、鱼钓、鱼饵，等一些道具，如果你对其中的道具都不满意，那么与右侧店员对话便右以制作出自创的鱼具。

鱼屋

如果你能够顺利地钓上数量可观的鱼，那么就可以到此地以不同的价钱卖给鱼店的老板，在商量好价格后便可以从老板处得到冒险所必须的金钱。

宿屋



不用说也知道，这里是恢复体力的地方。在这里过夜后先前被你从川中钓出的鱼会自动补充，这样你就可以往返于川与宿屋之间以便可以用鱼换取更多的钱，另外，如果你觉得这样太麻烦，还可以使用一样道具令时间自动前进，那么既便不在宿屋中过夜时间也会随之而变化。

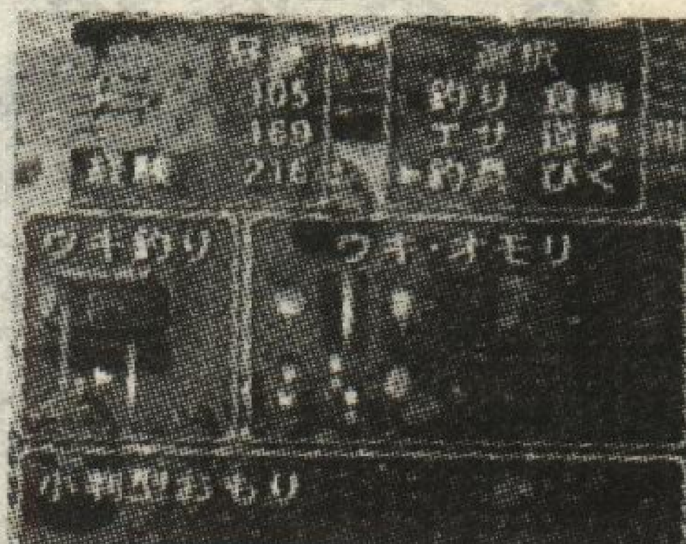
父·雄三的钓鱼指南



决定鱼钩的种类

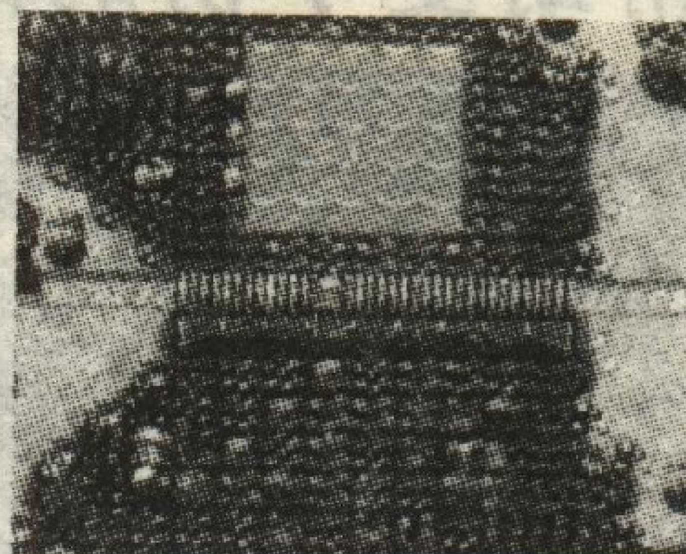
在钓鱼前首先要选好鱼钩的种类，因为不同的川中所出现的鱼种是有差别的，这样就要随时更换鱼钩以适应当地的鱼种，但如果你是初玩者的话，不妨先在一个地方钓，等到熟悉了鱼钩的用法后再去更多的地方。因此对鱼钩的选用是很重要的。

鱼饵、鱼竿的选用



当决定了钓鱼场所后，接下来要做的事情就是选用适当的鱼竿，并且准备鱼饵，在鱼竿上有手竿与海竿的选择，而鱼饵的选用上也要根据鱼种的不同来决定，具体的情况要根据川中鱼的类别来定，因此这里也是需要不断摸索才能掌握的。

投掷鱼线

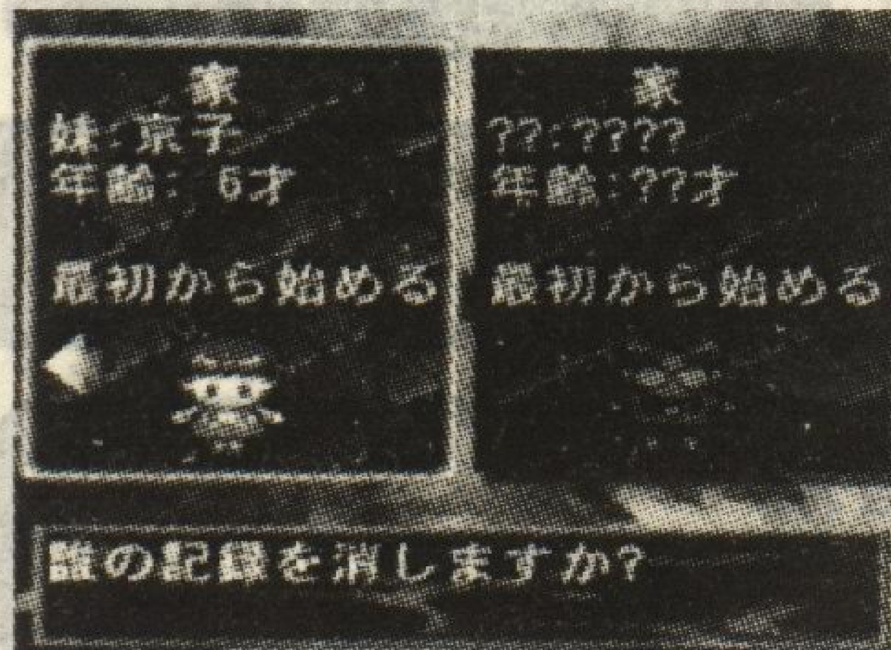


当所有的工作都准备完毕后，接下来就将鱼饵投掷出去，投掷的力度与远近要根据鱼竿的种类来变化，基本上手柄×键按的时间越长，投掷的距离也就越远。

根据钓到鱼的种类及大小可得到不同的经验值

长男太郎为寻找朋友而去旅行

在游戏开始时，玩者可以进行角色选择，但是其中要选一郎的话，如不能将太郎的剧情完成就不能选择。因此，在开始选择人物时建议大家先选择太郎，而本游戏的故事主线是以太郎为主。



5人的游戏故事

父·雄三：五年前钓鱼曾经失败了，而这次因长子的旅行而再次拿起心爱的鱼竿。

母·纪子：在电视中听到了有能够使自己年轻十年的鱼，而开始了钓鱼之旅。

姐·花子：与母亲同样得到了有关神奇之鱼的消息而开始了旅行。

妹·京子：由于最喜欢钓鱼的兄长的出走而决定追随他一起去享受钓鱼的乐趣。

弟·一郎：以绝对不能输给太郎为理由并且也为了找到三平而开始了旅行。







事件一 溪流

在太郎家附近有一条清澈的河流，一天三平的母亲突然来访，对太郎说他的儿子找不到了，并且想让太郎帮忙。于是太郎便决意开始去找失踪的三平，在旅行之前太郎要做许多工作，以便为长途旅行做好万全的准备。当太郎得到了三平的消息后便急忙向川的上游出发……



收集情报





◀▲在溪流的附近向人们打听有关三平的情报。

帮助受了伤的熊





▼熊作为对太郎的致谢，把通往山顶路上的大石搬开。

▲▼在前往上流的途中与受伤的熊相会。

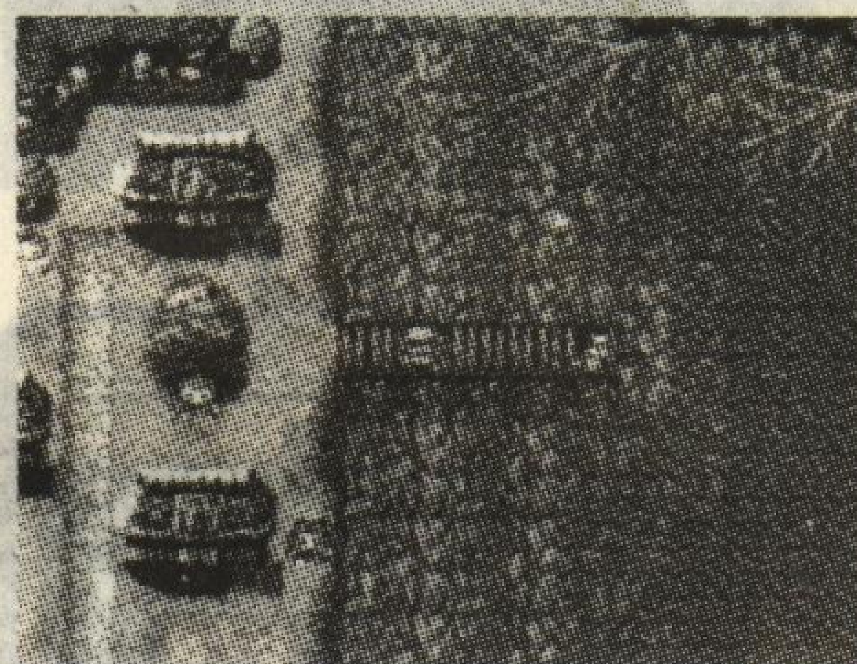




事件二 山上湖

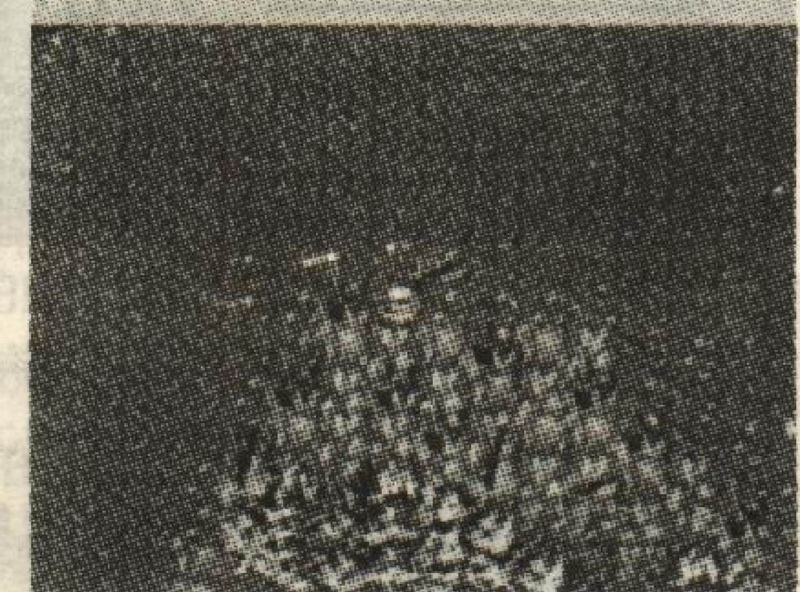
由于得到熊的帮助，太郎很顺利地来到了山上湖，因有人告诉他三平在此出现过，于是太郎便来到了山上的村庄，在村子中有村民告诉他这里出现了鬼怪，并且村民也一直因为此事而苦恼，于是太郎便接受了打败鬼怪的工作，当太郎到达鬼屋时，却有人向他提出了无理的要求……

▼在村中所有的建筑上都有亲切的"看板"。

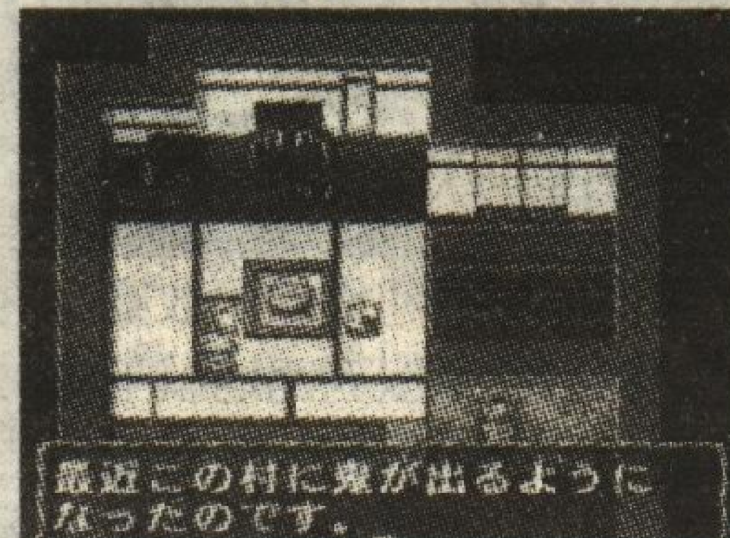




▼在村中有许多十分有名的工匠，可以在这里得到好的道具。



有桃太郎的气氛

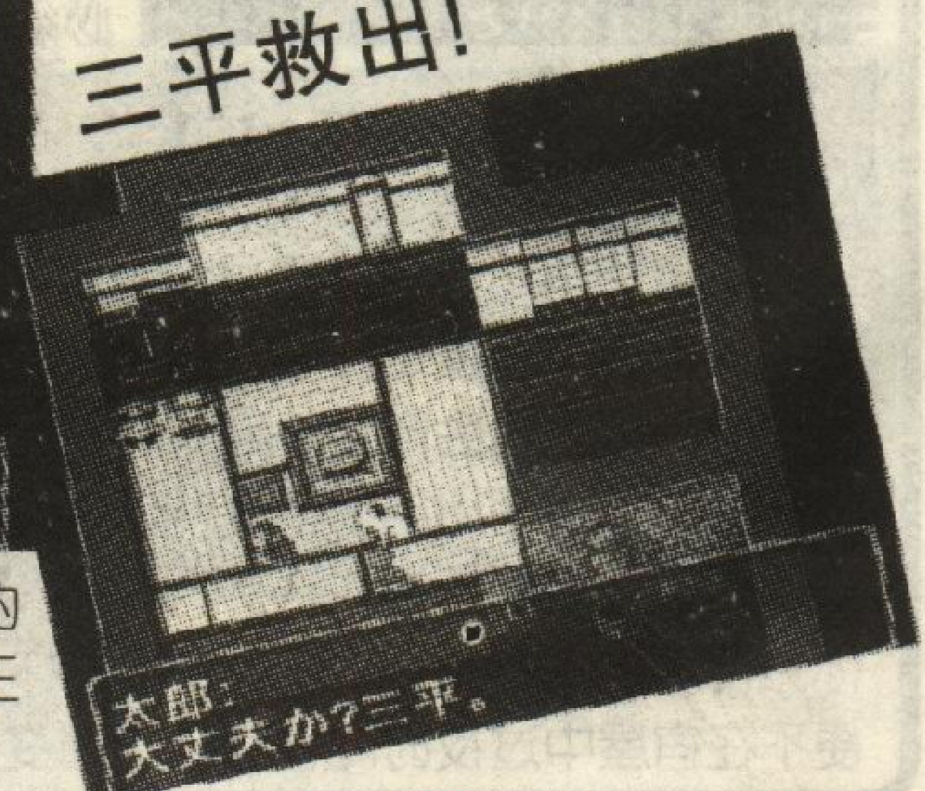






▲在鬼屋中打倒了骚扰村民的鬼怪后却意想不到地发现了三平的踪迹。

三平救出!



いただきストリート ゴージャスキング

收获之路

PS NEW

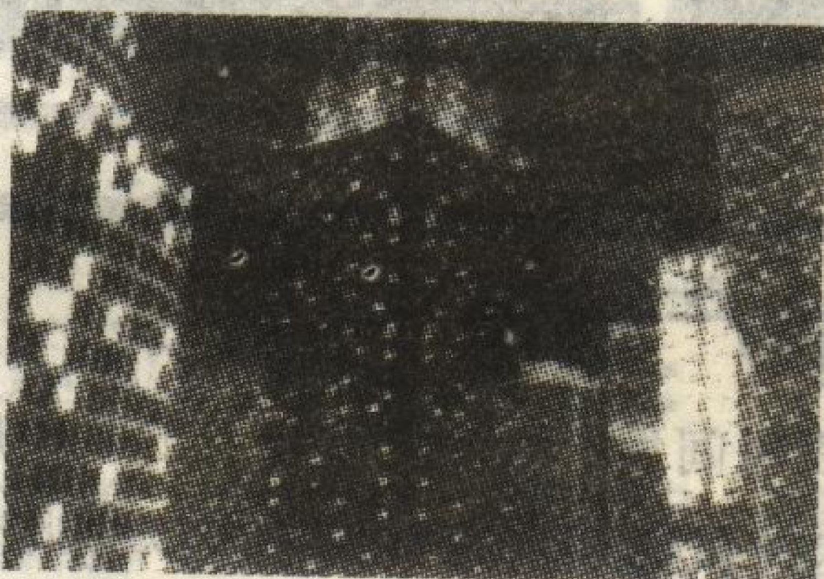
责编/E·T

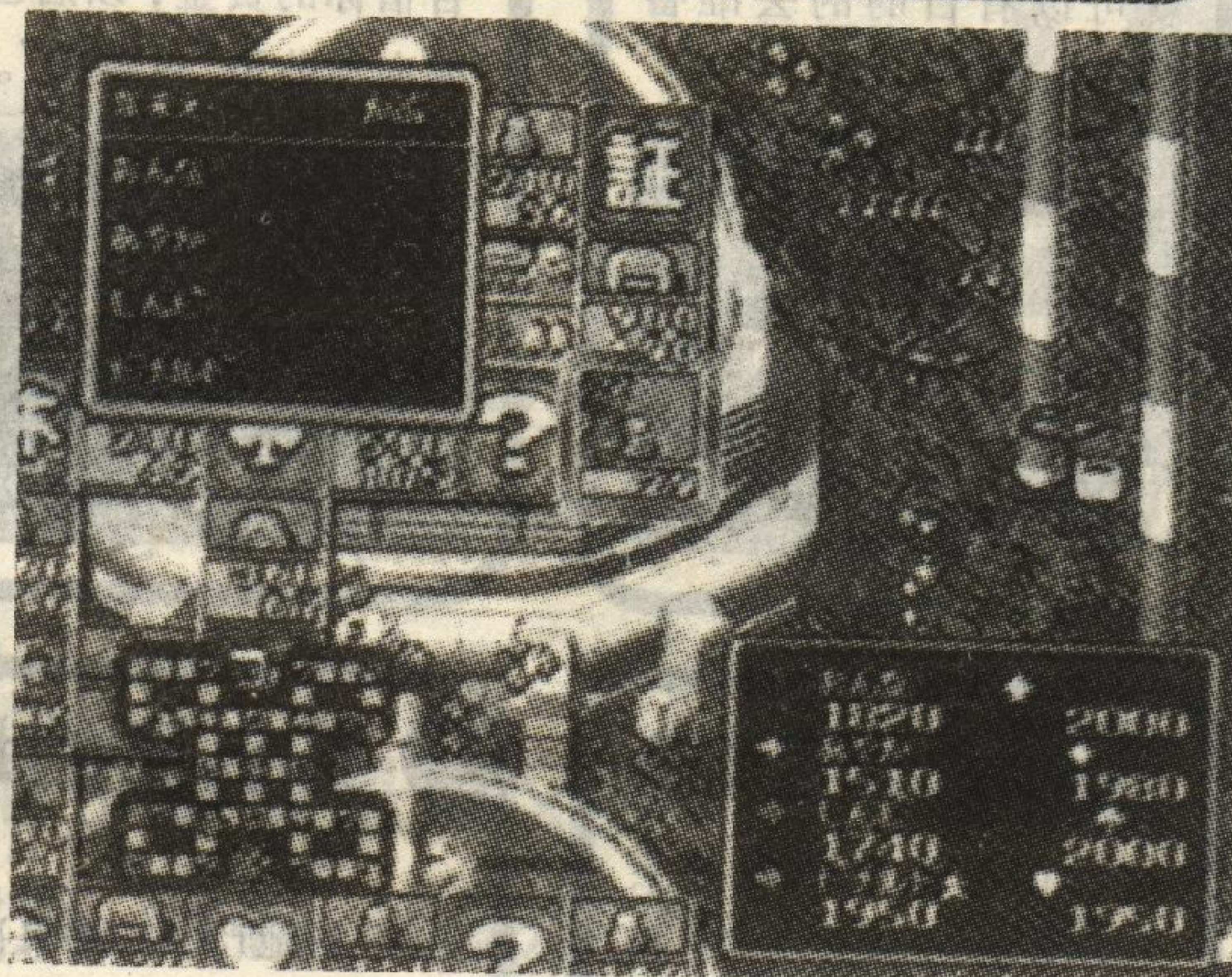
厂商:ENIX
类型:TAB
媒体:CD-ROM
发售日:1998年秋

你能成为最有实力的大富翁吗?

曾经在SFC主机上大受好评的桌上类游戏《收获之路》以全新的面貌在PS上登场了。本次PS版不但丰富了前作之中的内容,而且在画面上也大幅度地提高。游戏的规则很简单,转动轮盘走格子并且收买地产物品使自己的总资产增加,以便使自己成为游戏中最有钱的人。在游戏中你要利用灵活多变的头脑将你的对手打败,使自己的总金额不断增加。PS版的《收获之路》增加了许多极富个性的内容,使得游戏的新要素大增!另外,还可以进行4个同时游戏,真是十分激烈的竞争呀!



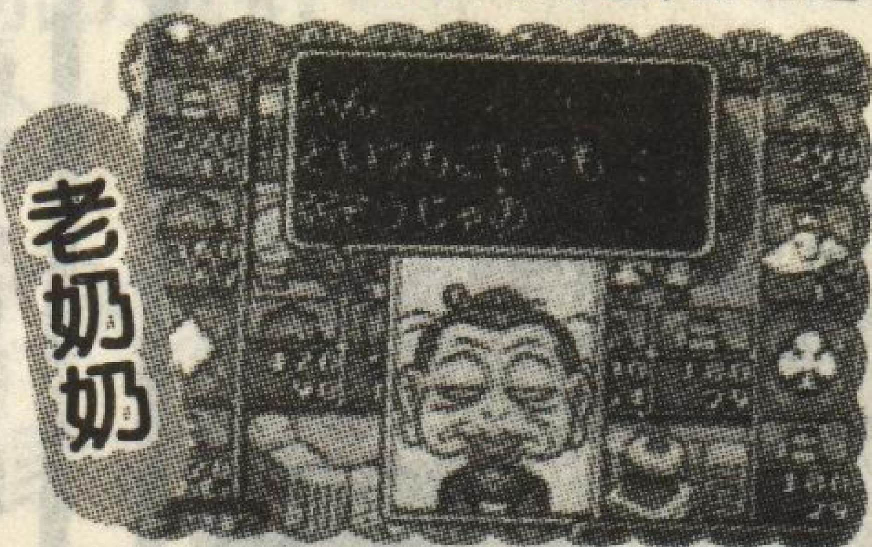




受注目的CPU角色

游戏虽然可以4人同时进行,但要同时找齐4位玩友同时游戏也不是很容易的,于是此时你便可以利用CPU当你的对手。CPU中的角色都是具有不同特征及个性的人物,这也是游戏的一大魅力所在。本作中除了SFC版中出现的角色,而且还在PS版中初登场的人物,总共有15位以上的角色出现。与不同的角色对战也是影响到GAME的难易度,下面就是游戏中的6位角色。


多纳尔多


老奶奶


真治


绫香

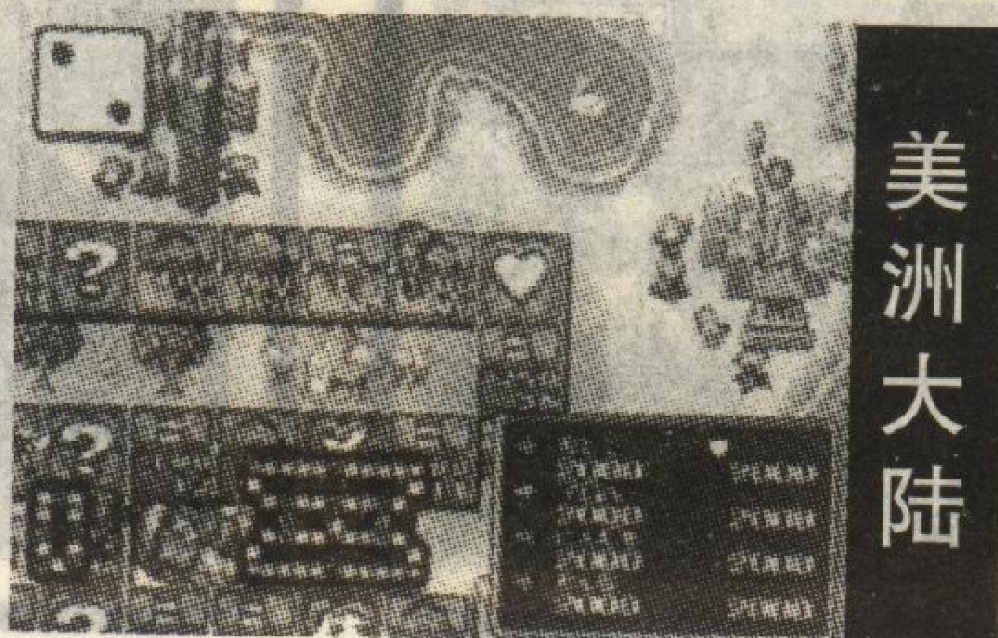

夏日子

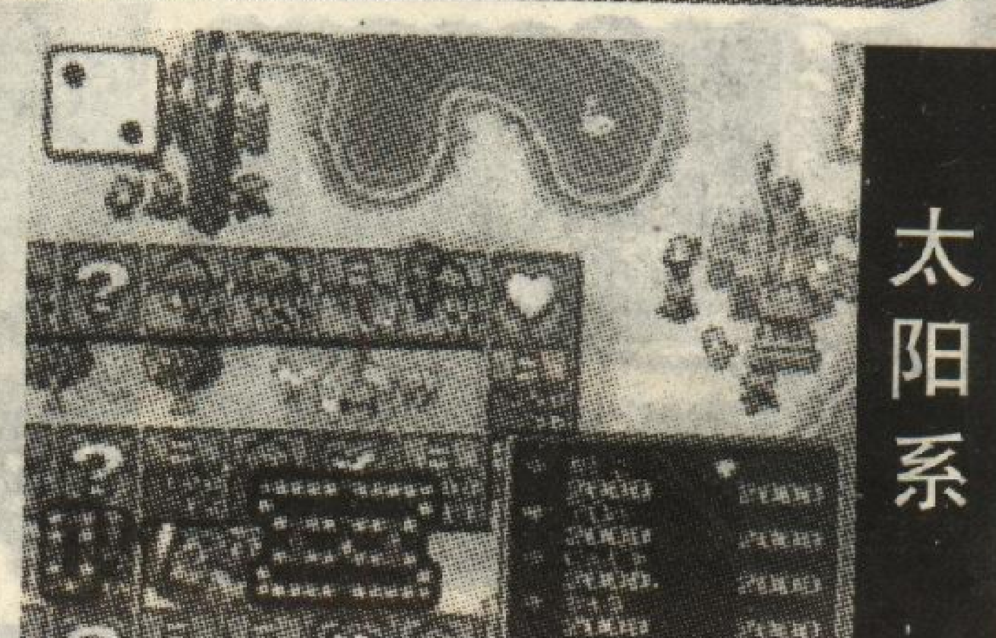

贤治

富有个性的原创地图!一起来玩吧!

本作中收录的地图,除了以前FC版、SFC版中出现过的,而且还有PS版原创的版面,总共将含有20个以上的版面,这些新的地图也是很有个性的,是十分值得期待的。

在游戏中玩者会路过美洲大陆、日本列岛、太空卫星都市、太阳系、原始时代、自由之路等丰富多彩的路线。


美洲大陆

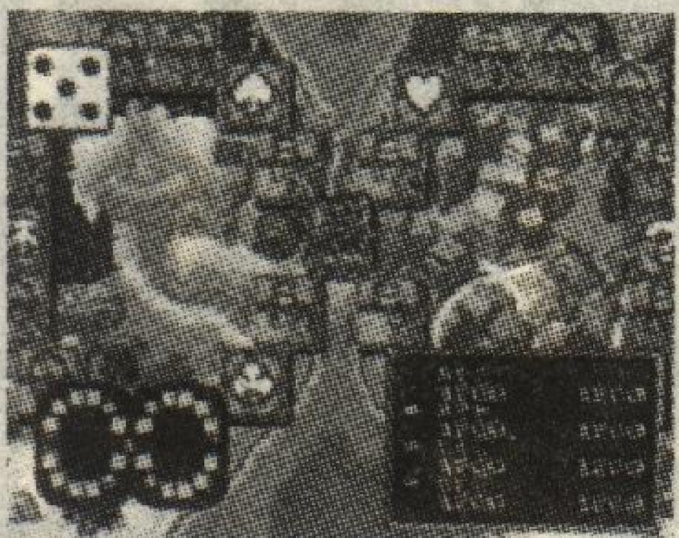

太阳系

游戏的流程以及要点大介绍!!

转动轮盘走格子来进行游戏，看起来其规则是十分简单的，玩起来也容易上手。但是，在这个规则简单的游戏中却包含了极强的战略性！因此你要注意对手的动作。根据对手的动作来制定自己的战略，这一点在游戏中是十分重要的。这里就将游戏的基本流程以及玩者要掌握的技巧进行一下介绍！另外，游戏中是可以向对手施展一些手段的(污手)。

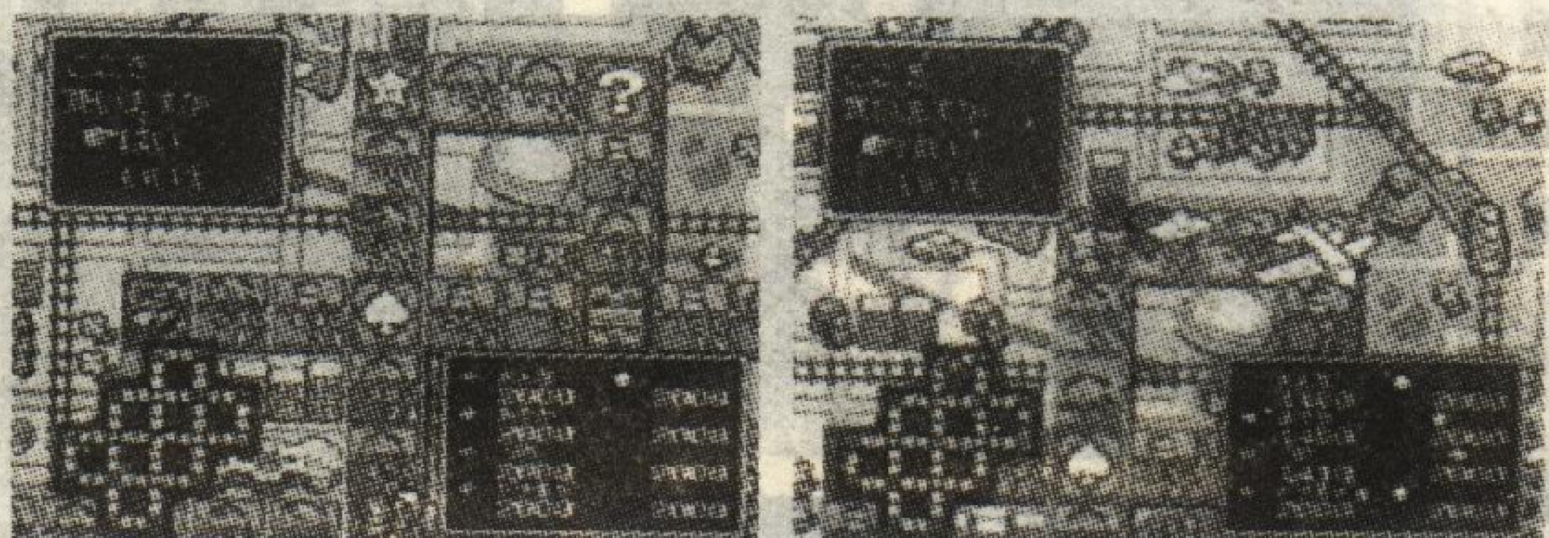
1 首先是转动轮盘

首先是利用骰子来决定所要行进的路程，这就需要玩者却决地图上如商店等一些设施，这样就可以有目的的去准备购买地产。



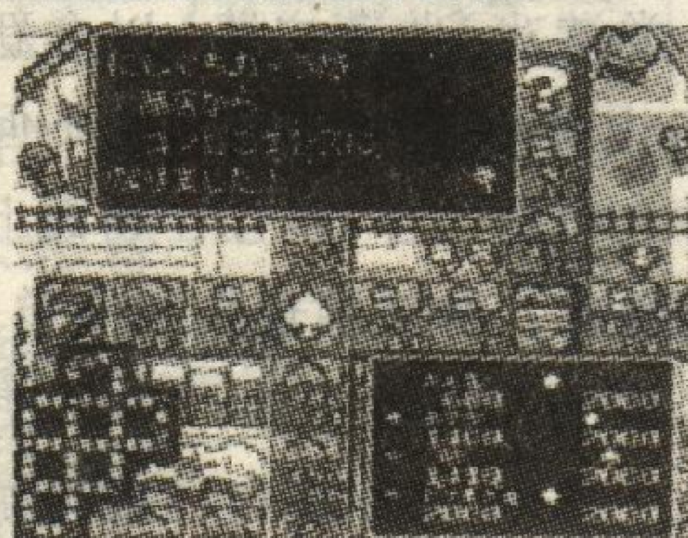
2 快速地收购地产

在地图上商店、银行、证券交易所、事件格等购成了整个版面，这样在游戏开始行进到这样的地方时便可以将当作地产购入。虽然在开始时购物几乎是没有目的的，但是为了阻止你的对手将重要的地产抢先取得，因此绝对不要吝惜你的资金，以后当你的对手进入到你购买的地产时便要向他收取“过路费”。



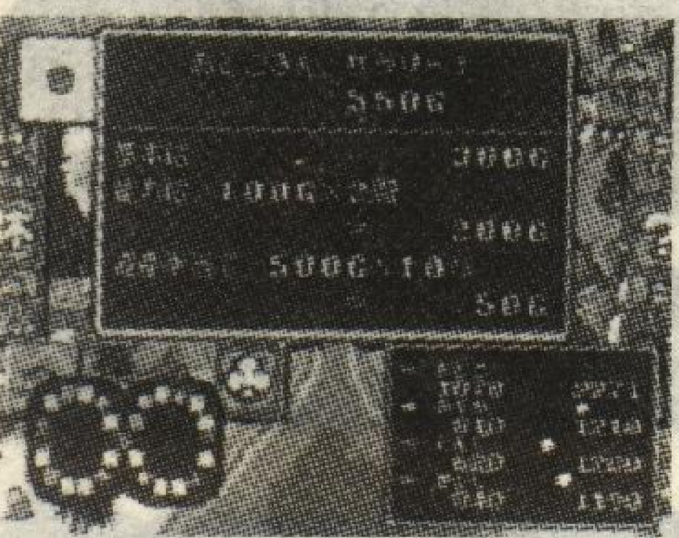
POINT 1 区域购买

整个版面由许多颜色的区域构成，在每个区域内会有许多设施存在，如能使一个区域内的所有设施成为你的地产，那么过路费便会提高。



POINT 2 得到奖励

在每张地图内都会出现黑桃、红心、方块、梅花的方格出现，如能有幸在这些方格内停留那么就会得到银行给予你的奖励。



3 将自己的地产增值

当游戏经过了一段时间后，玩者应该购入了一些属于自己的地产，如能再次经过这些设施时你便可以将此处的地产进行增值。地产增值后的效果可以令普通的旅馆变成高级的饭店(与PC游戏《大富翁》相同)，但是给自己的地产增值时也要留意自己的资金总额的状况。

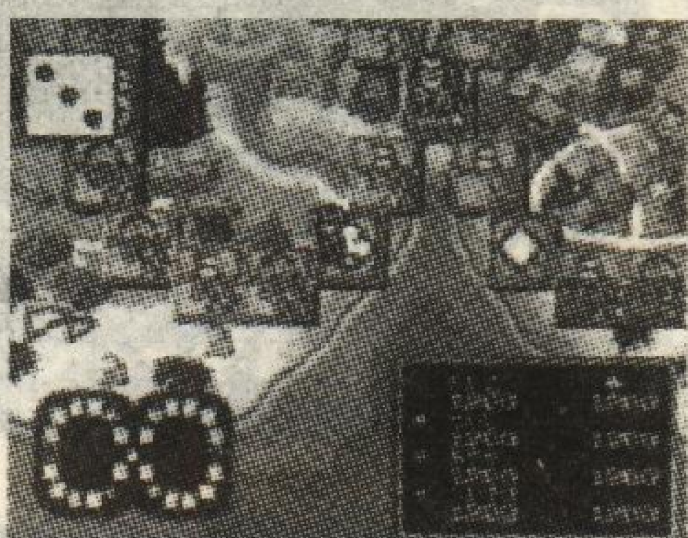


◄如现在资金有富裕，那么就要赶快使地产增值。

◄►当地产增值以后便会使原来的设施逐渐向高等级不断进化。

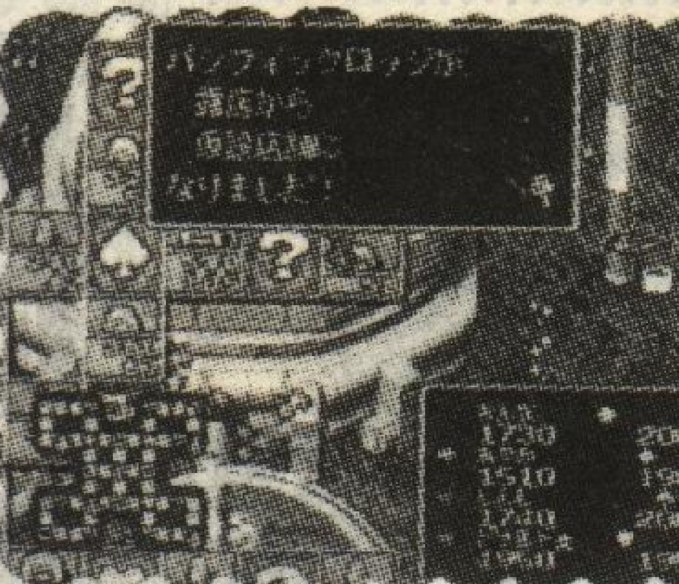
4 向高目标金额冲击

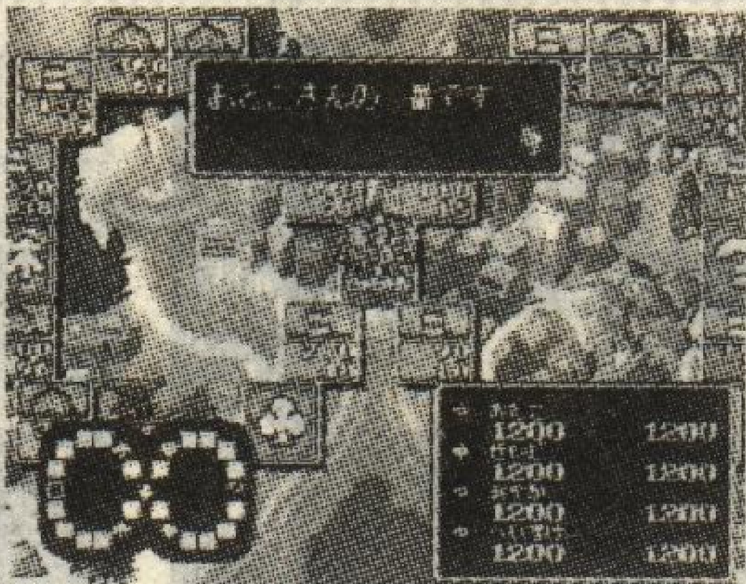
本游戏的最终目的当然是向电脑指定的金额目标冲击，因此在游戏中你要使用各种技巧打败你所有的对手，使自己的资产总额达到目标。



POINT 3 物业指数

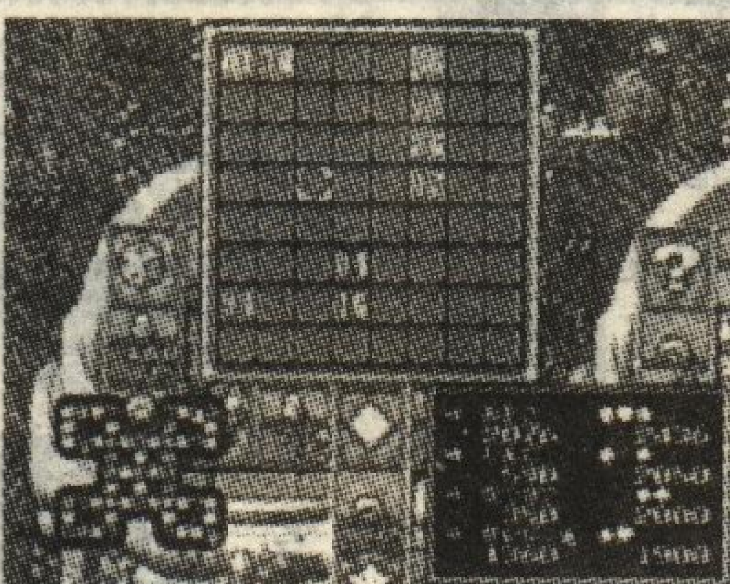
玩者除了要经营旅馆、商店设施外，还要不断购买银行或证券交易所发行的股票，这样做的目的是将游戏的物业指数不断上升，那么与此相关联你的地产也会不断地升值，但是玩家要注意的是你所掌握的股票不到关键时刻是不能够随便卖出的，因为这样会使你的对手有机可乘，而自己的物业指数也会随之下降，这会相当不利。





POINT 4 其它

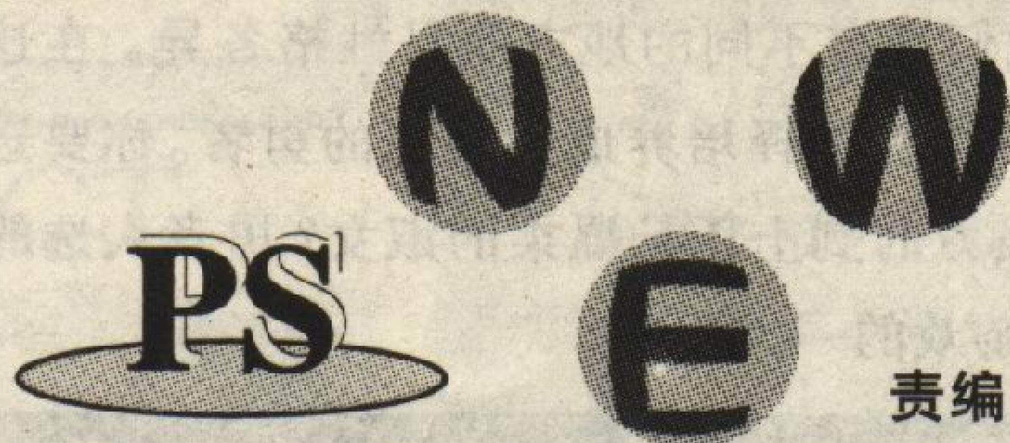
由于本游戏的战略因素十分浓重，因此游戏中还可入了一些新的要素。这其中包括“机会卡”、“娱乐场所”等，在地图上你如能到达有“?”的格子内便会得到电脑随机给予你的卡片，但这些卡片是否对你有利那就要靠运气了。而当进入了娱乐场所内便会在此进行十分好玩的迷你游戏，在本次的PS版中会有许多原创的新迷你GAME出现。







FAVORITE DEAR



厂商:NEC
类型:SLG
媒体:CD-ROM
发售日:1998 年未定

责编/E·T

拥有育成·战略·RPG 等要素的 SLG 登场!

在这个游戏中玩家所扮演的是神的使者——天使,他的任务就是保护人间界的和平。虽然天使有神的守护,但毕竟一个人孤掌难鸣,面对如此巨大的人间世界,凭一人之力实在难有做为,所以需要寻找助手,也就是勇者。在这个世界上拥有勇者资质的人有很多,他要在这些人中找到六个并将他们培育成真正的勇者,用以守护这个人间界。





在游戏的初期,可以先设定天使的性别,如果天使与异性勇者在某个场合中发生特定情节的话有可能产生恋爱关系,这与恋爱 SLG 十分相似。本游戏的重点还是在六个勇者的育成上,可以将六个勇者平均发展,也可以重点培养某一个或两个。对于不同勇者的育成是本游戏的乐趣之一。游戏的操作方法是由天使在每个时间段的初期下达指令,然后由他的助手们来完成任务。在育成之后如何派遣勇者去完成任务又有很强的战略性,所以说本游戏是集中了许多游戏类型特点的一个好游戏。









帮助天使的可爱的妖精们

天使在寻找勇者的时候并不是无助的,他的可爱的妖精们会帮他进行“勇者搜索”。可使用的妖精有4人,根据妖精的不同,找出的勇者和他们的顺序也有所不同。当找到勇者后,她们也会继续帮助天使和勇者完成维护和平的使命。



莉莉 容姿端丽的优等生 美丽的精灵!

罗莎 唯美主义者 甚至会挑剔她主人的 顽固的精灵!

莎莉 活泼开朗的小妖精 可爱的精灵!

弗琳达 奇装异服的美少女 神秘的精灵!

个性丰富的候补勇者12人



天使在人间所要找寻的拥有勇者资质的人男女共有12人,他们来自不同的地方而且性格各异。在这些人中最多只有6人可以被选择培养成为真正的勇者。你要选择怎样的勇者呢?是强力的剑士还是温柔的淑女?勇者人选的不同组合也正是这个游戏的一大乐趣。





阿希埃·普里特里库

由于是王女,所以生活在与世隔绝的环境中,对外界的事一无所知,在一次机会中逃出了王宫。

人物资料 性别:女 年龄:18岁 职业:王女



娜莎戴娅

她的名字几乎尽人皆知,是个充满了神秘色彩的妖艳女郎。在以前曾有人说过她将是未来的勇者。她经常出现于各地的酒吧中。

人物资料 性别:女 年龄:25岁 职业:舞娘



亚露露·乌兰多

出生在乡间小镇中的少年,为了寻找行踪不明的村中英雄也就是他的父亲踏上了冒险的旅途。

人物资料 性别:男 年龄:12岁 职业:手工艺人

弗埃里米·马库特依鲁



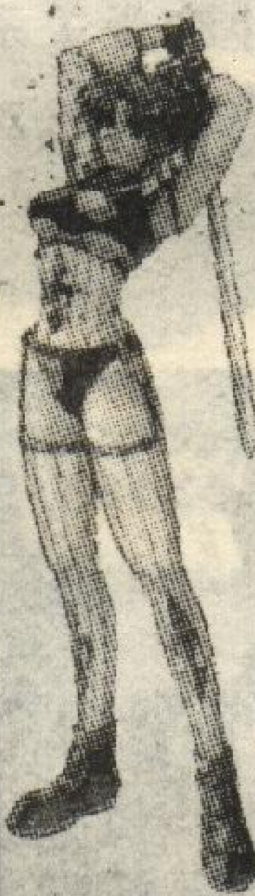
热爱动物、植物和一切在大自然中的生物,最讨厌的就是暴力和霸权。他用音乐告诉世人自然的美好。

人物资料 性别:男 年龄:17岁 职业:吟游诗人

凡娜·埃库里亚

虽然是女人,但她出剑的速度和她的腕力是很多男子也比不上的。不知为什么,她只相信金钱。

人物资料 性别:女 年龄:22岁 职业:赏金猎手

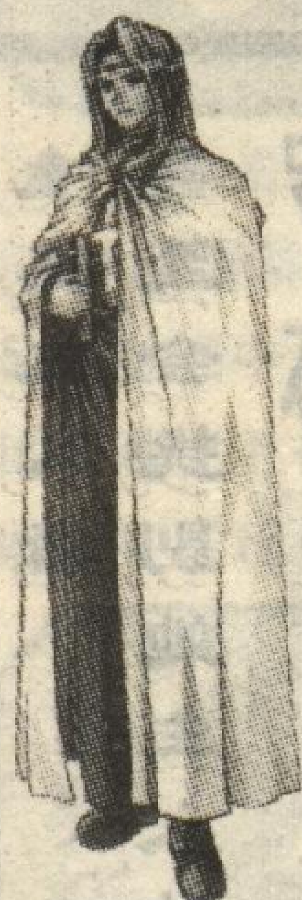


里奥·欧文亚鲁拉斯

实力强大的剑士。他的冷静与沉着使他十分胜任骑士团长的职务,但他不喜欢接近异性。

人物资料 性别:男 年龄:24岁 职业:骑士





迪安·阿鲁古斯

拥有丰富的治疗手段和药理知识,是治病救人的高手。但是他一旦认为某人有罪就一定会冷酷的杀死对方。

人物资料 性别:男 年龄:25岁 职业:医生



迪亚·坦格丽

善于作家事料理的普通农家姑娘。由于她的处世态度慎重,所以行动总是比别人慢一些。

人物资料 性别:女 年龄:17岁 职业:家事专家



希万斯·弗鲁克剑古

说话、做事都有点娘娘腔,给人印象是一个软派,但他的剑术却是绝对一级的。好像有些好色。

人物资料 性别:男 年龄:23岁 职业:贵族

林特拉鲁·亚鲁古力安

开朗的富有正义感的少年。在山野中长大,拥有与怪兽交谈的特殊能力,很受当地居民的崇拜。

人物资料 性别:男 年龄:19岁 职业:旅人



古力弗因

他是盗贼团的头目,说话有些粗鲁,但确是一个值得信任的伙伴。在年幼的时候,一次事件中他丧失了他最爱的亲人。

人物资料 性别:男 年龄:21岁 职业:盗贼



比西亚·古力

出生于武道家的家庭。因为家里没有男孩儿,父母都将她当儿子教育,她也把自己当作男子汉来要求。

人物资料 性别:女 年龄:16岁 职业:武道家



游戏的进行方法

游戏的进行方法是以3周为一个时间单位，由妖精收集情报，天使对勇者和妖精下达指示，然后由他们去完成任务的方法来进行的。游戏中天使可与其中一个勇者一起去完成任务，但不能出现在战斗中；也可以兼顾众人，参加所有人的活动。妖精也可以和勇者们结伴同行，并且在战斗中可以发挥她们的实力，帮助勇者取得胜利。

妖精的报告　与勇者的对话







▲对话中有选项出现，不同选项可造成不同结果。

影响勇者培育的事件

在游戏中每个勇者都有他自己的许多问题，有的是有关于他过去的身世，还有些是在他们相互认识的过程中产生的问题。在游戏里针对这些问题会不断发生事件。通过这些事件可以帮助玩家了解各个勇者过去的经历，也能发现他们之间好感度的不同，勇者的姻缘就是由这些突发事件造成的。要注意，你如果不让特定的勇者在一起，事件是不会发生的哟！







勇者的作战方式

在妖精收集情报后，有时会告诉你在世界的某地出现了伤人的怪物。为了解决这样的事件，天使必须依靠勇者的力量，所以天使要对勇者进行委托，靠某个勇者去消灭怪兽、完成任务。但要注意，并不是所有的勇者都会答应你任何委托的，他们有可能会拒绝你的要求。

▼莎莉报告了有怪兽伤人的事件，派哪个勇者去解决呢？



依赖承诺



◀当勇者承诺了天使的委托后，他们将赶往出事的地点投入战斗。

依赖拒否



◀被勇者拒绝的感觉可真不好，如果想避免这种感觉，注意多与勇者们沟通吧！

战斗画面与攻击方式

战斗中的天使是不能参战的，只能对勇者进行恢复和支援，而不能攻击。要打倒敌人只能靠妖精和勇者来进行战斗了。他们的攻击方式十分华丽，战斗画面细腻，招术也很有迫力，特别是在勇者拿到天使界的武器和道具后所发出的必杀攻击更是令人叫绝！



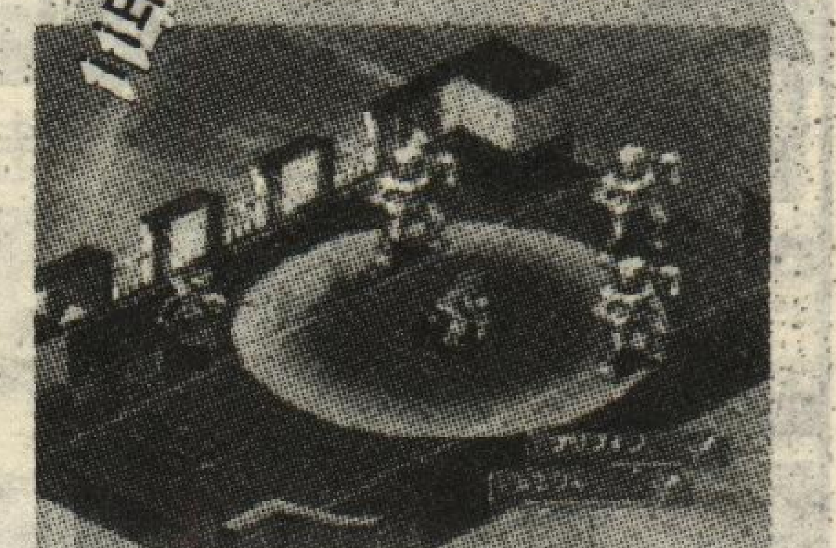
敌方全员攻击！

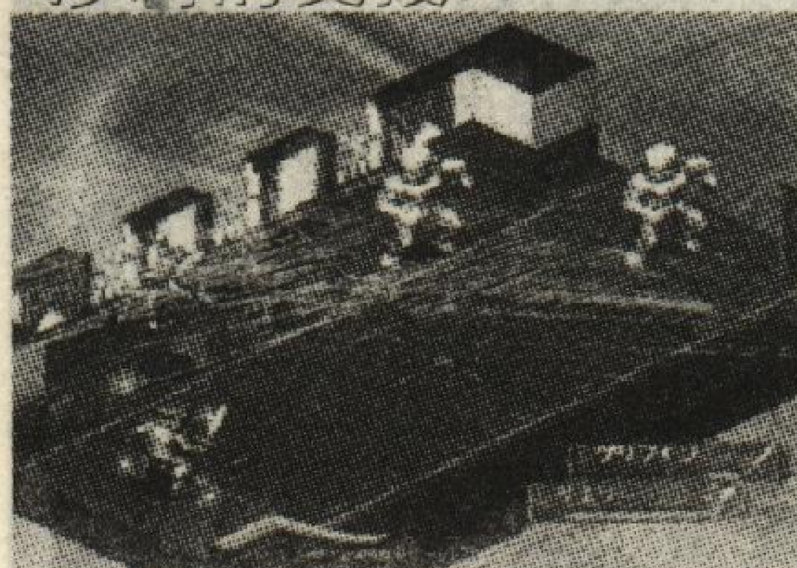


古力弗因的攻击！



连续攻击！

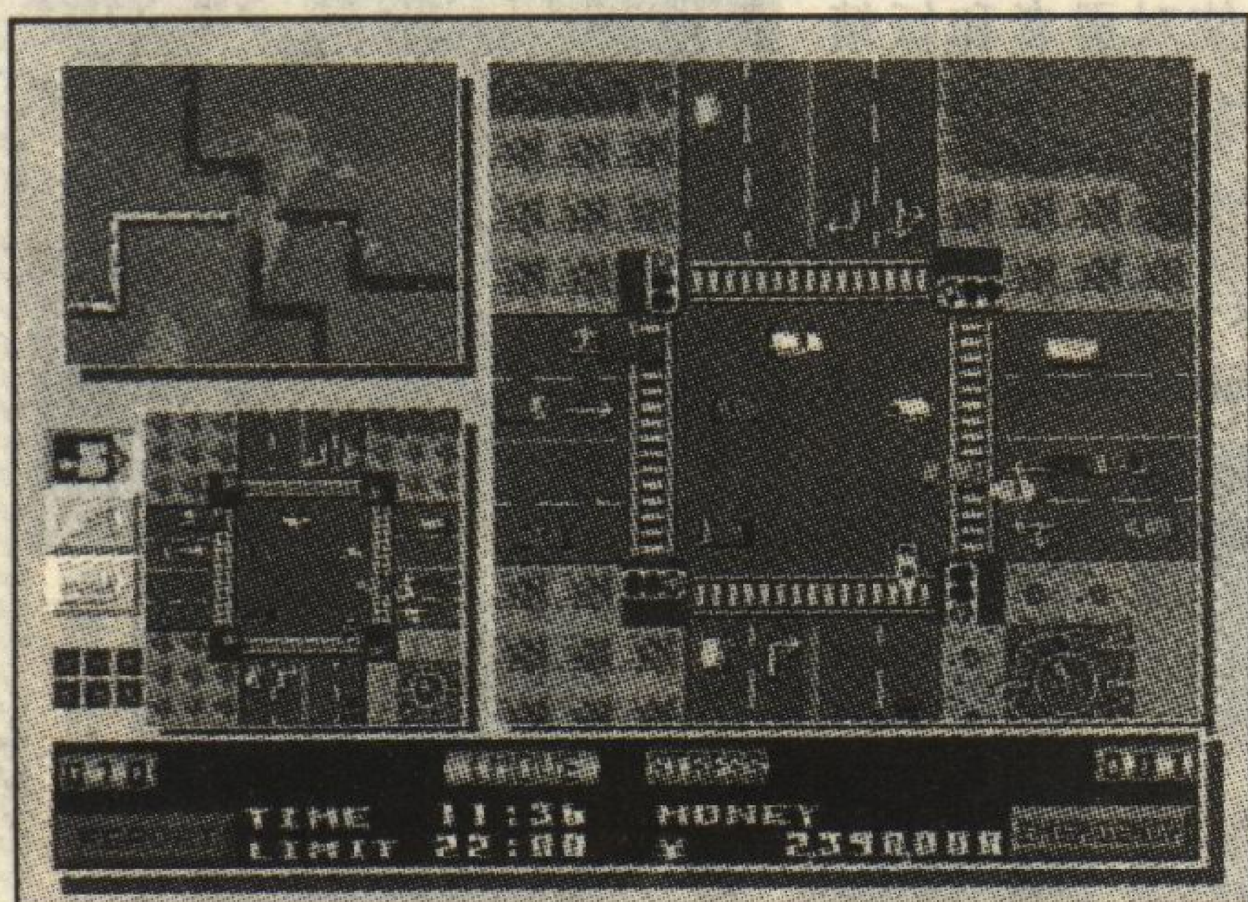




莎莉的支援！！



阿希埃的必杀技！



NAVIT

PS NEW

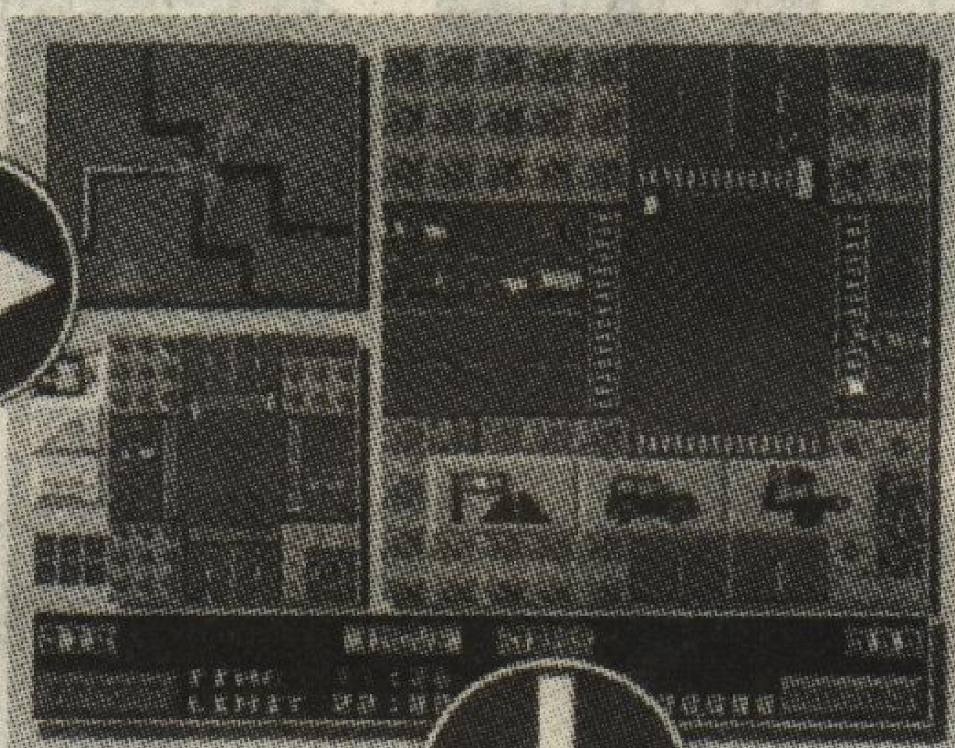
厂商:ARTDINK
类型:SLG
媒体:CD-ROM
发售日:1998年9月

责编/E·T

目标是交通管制大臣

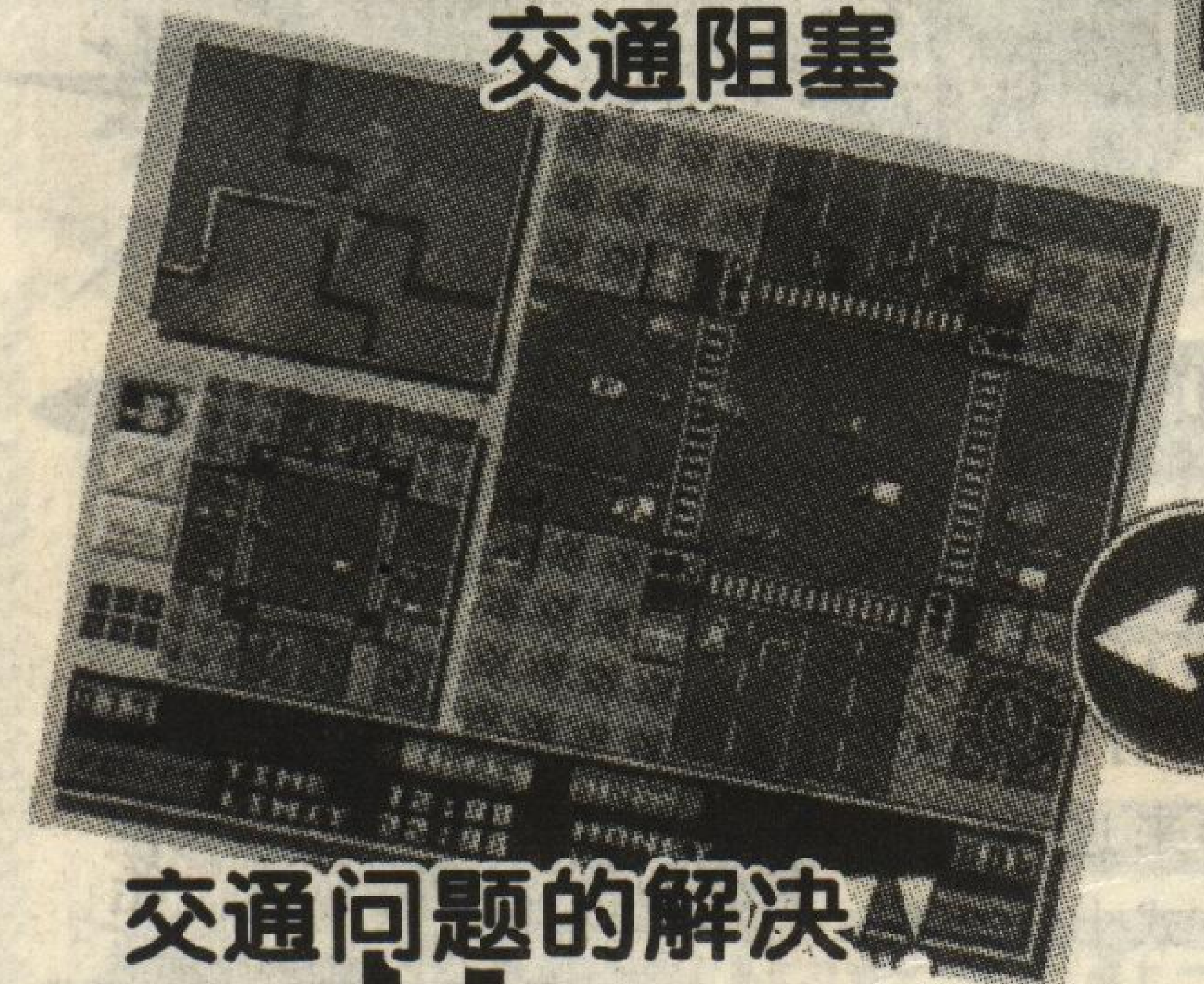
交通管制官的工作





◆这里表示的是本游戏最基本的一课,也就是解决基本的交通问题并过关的方法,你要弄明白。

交通阻塞

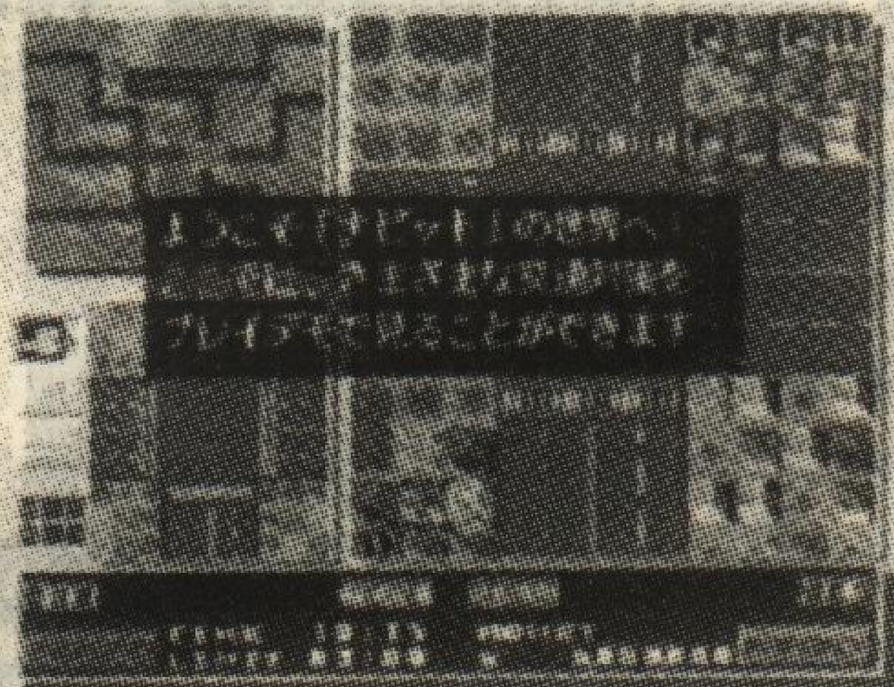


▲十字路口或丁字路口都是出现交通阻塞或交通事故最频繁的地方,所以要特别注意。在这里应设置信号灯以保证行车的安全。

交通问题的解决

去年在个人电脑上出品了一个模拟管制交通的游戏《交通大亨Ⅱ》,此游戏在日本电脑玩家中广受好评。因此,ARTDINK公司以原游戏为基础,经过一些画面和系统方面的改良和提高,制作了这款PS用SLG《NAVIT》。

《NAVIT》的主要内容是说由于交通管制官的管理失策,到处都发生了交通阻塞,车辆违章等交通问题,所以他只好引疚辞职。而玩家则扮演新上任的交通管制官,接过这个烂摊子。不过我们的主人公心怀大志,一心要成为全国的交通管制大臣,所以高兴的上任了。但空有大志是不行的,还需要一步步从实际做起。在日常的工作就是尽量缓解交通阻塞,使每日的交通量达到一定指标,这样才可以升职,当然要想升到交通管制大臣则需要一段很漫长的辛苦劳动了。



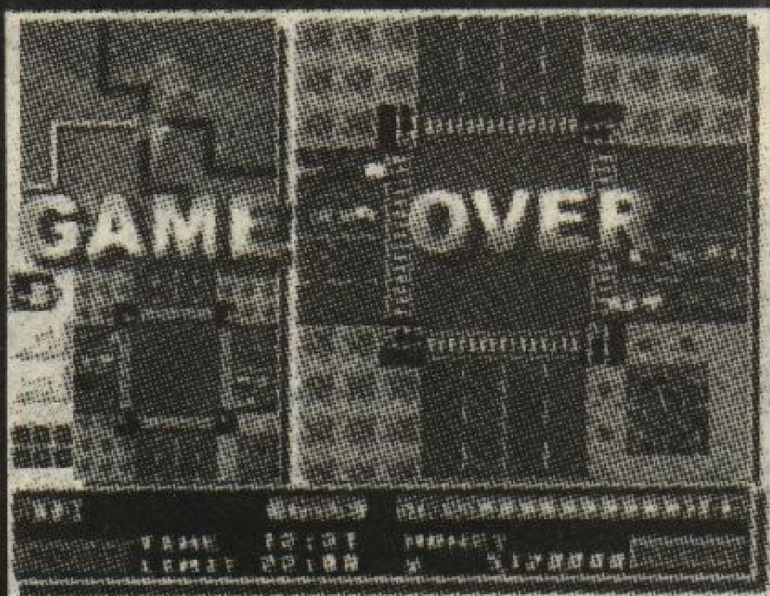
◆本游戏有一个提示性质的设计,可以帮助你了解各项指令的用途,初学者也能上手。

顺利过关的条件



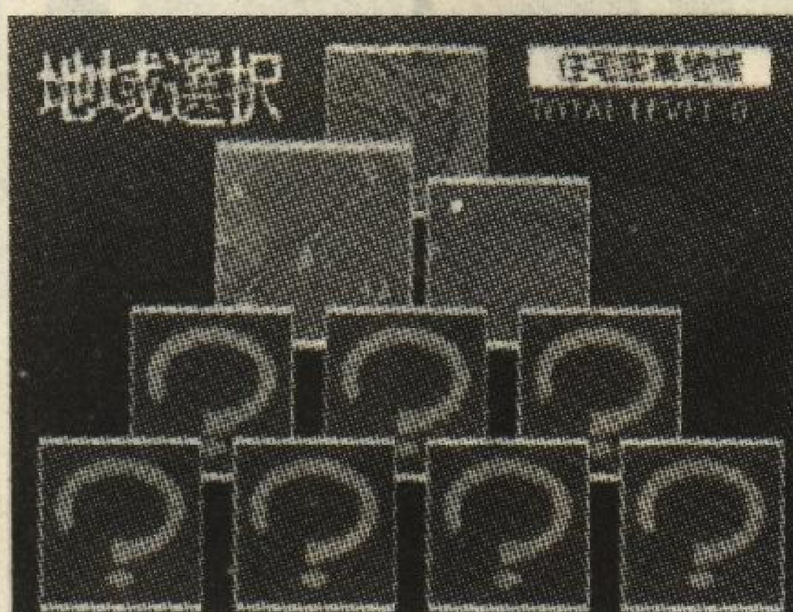
在游戏中玩家的最终目的就是达到一定的交通量。每当一辆车按时的到达了它的目的地,交通指数就会增加1,当交通指数达到100时就算过关了。游戏的方法是不是很简单?

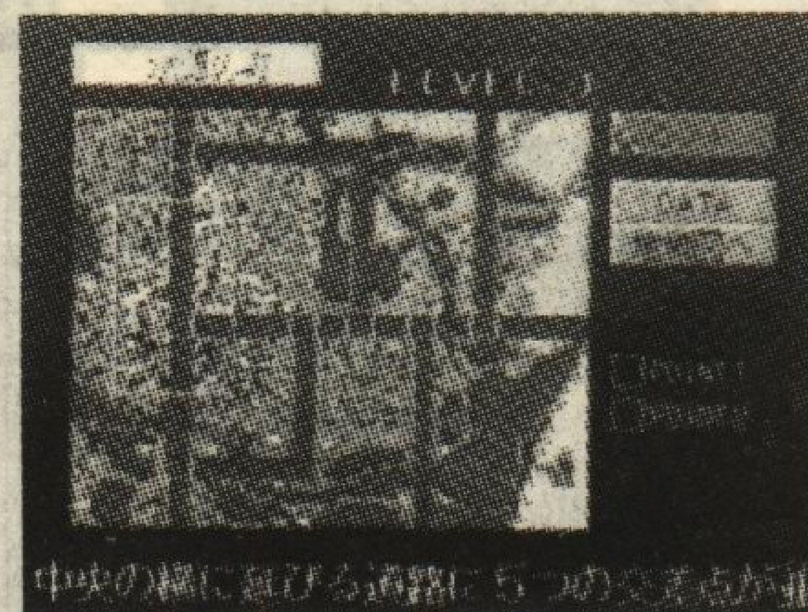
任务失败的条件



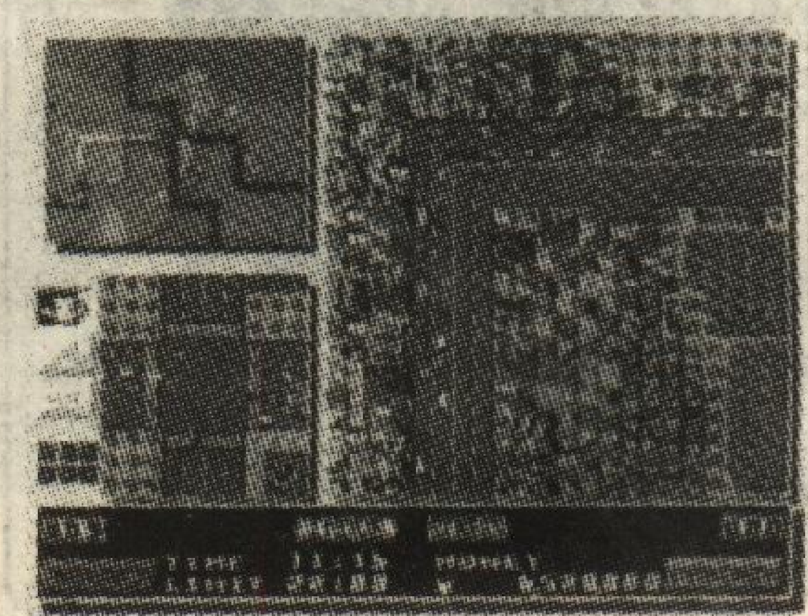
游戏中还设定了一个事故指数。由于交通阻塞或其他别的什么原因,有的车辆不能到达目的地,此时事故指数会加1,当这个值达到100时你的末日也就来临了。

◆本游戏的场景设置多种多样,一共有三十六种。有停车场的小岛、为了缓解堵车的高架桥等等。







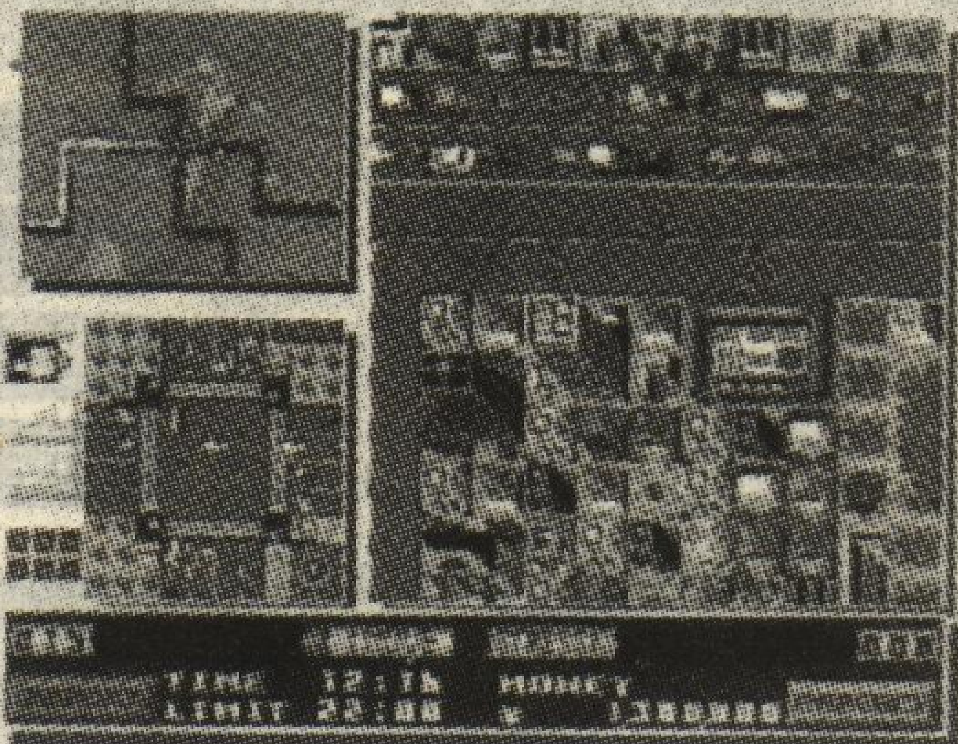




实际操作时要注意的问题

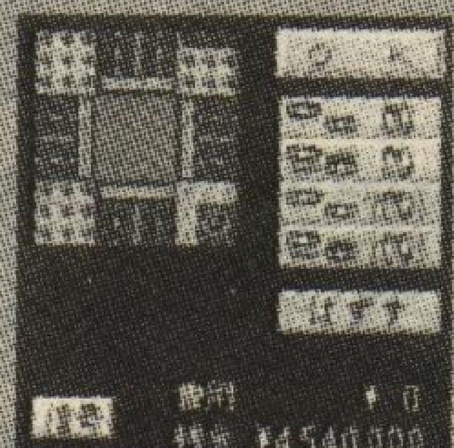


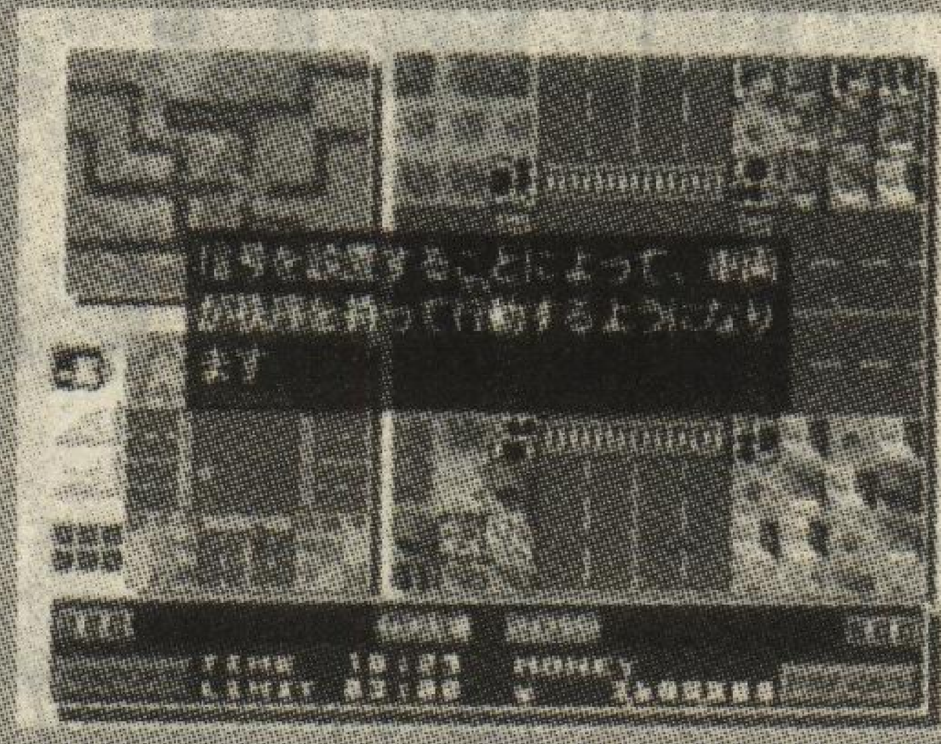
要想让交通量达标，当然不是随随便便就可以做到的。作为交通管制官的主人公要做好每一个细节，比如说信号和标志的设置，车线的变更，以及在出现紧急状况时的应急措失等，只有做好这些实际工作，才有希望达标。下面介绍一下平时需要做的几项工作。



信号灯的设置

大多数的交通阻塞都是出现在十字路口的，设置信号灯可以缓解这一危机。

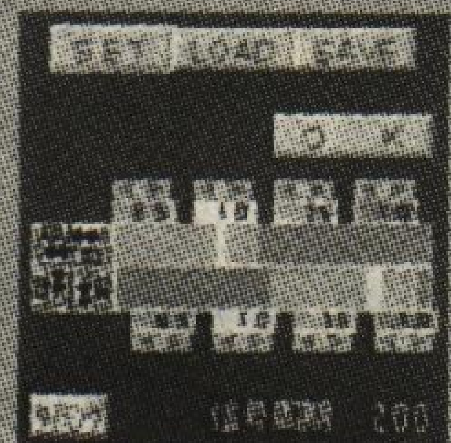




◆在路口设置信号灯是必要的，有的丁字路口最好也设置。

信号灯的周期变更

信号灯红、绿色的时间并不是相同的，要考虑到不同方向车辆的流量。

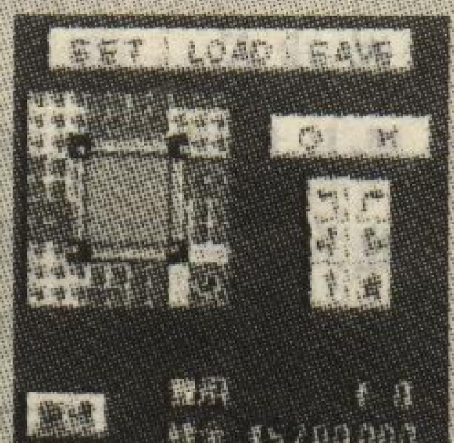




◆在十字路口车流量大的那个方向，绿灯的时间应稍长些。

车道的指定

在路上的车有的要直行，有的要转弯，划分车道可以使他们不再混乱。

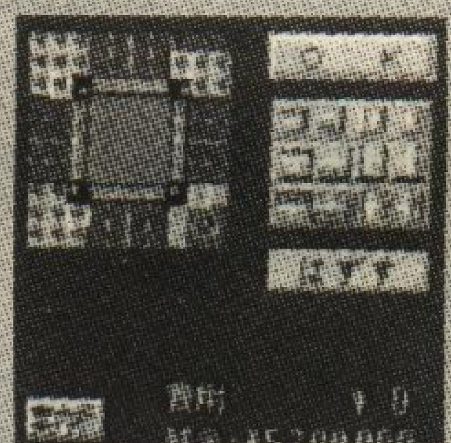




◆除去信号灯之外，划分车道也是消除阻塞的一个好办法。

路标的设置

说来也奇怪，有的司机竟然是路痴。为了他们只好多设路标了。

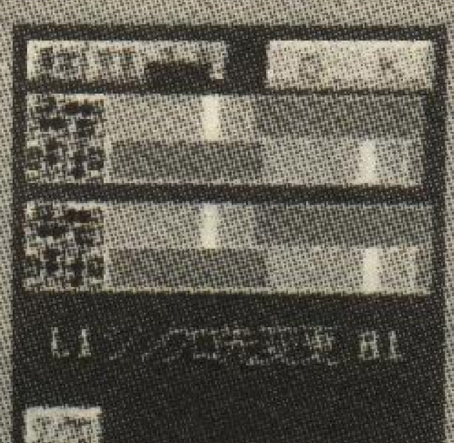




◆设置了路标，那些路痴们就不会造成严重的交通阻塞了。

信号变换的维持时间

当一个方向的灯从红变为绿时，另一个方向应提前由绿变为红。





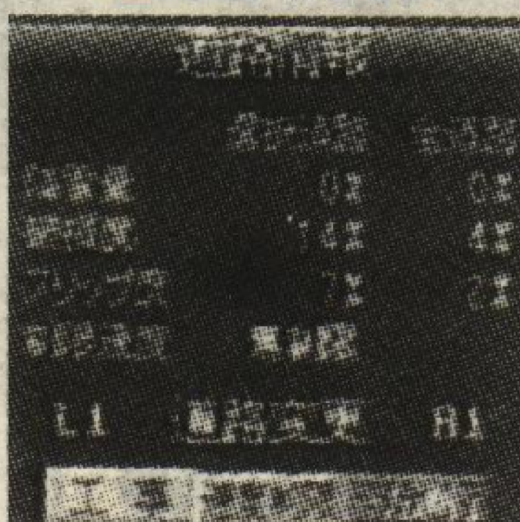
◆这种方法可以避免出现变灯时在路口中央的车无法通过路口。

应该注意的其它资料

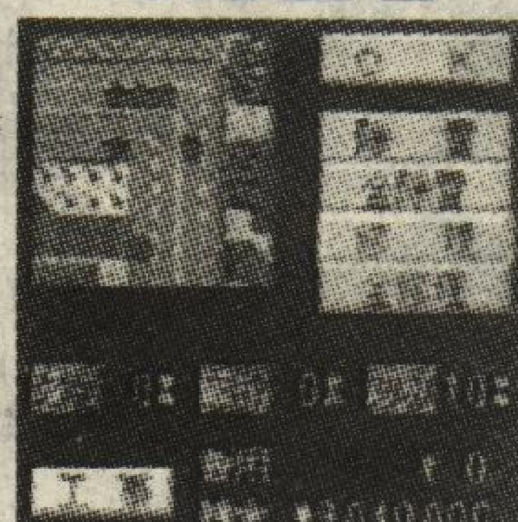
路口情报



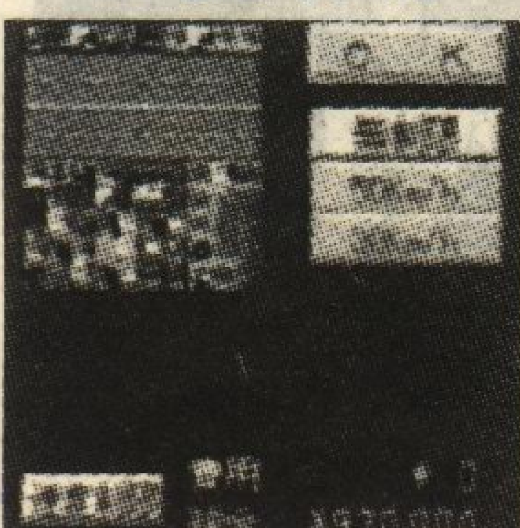
道路情报



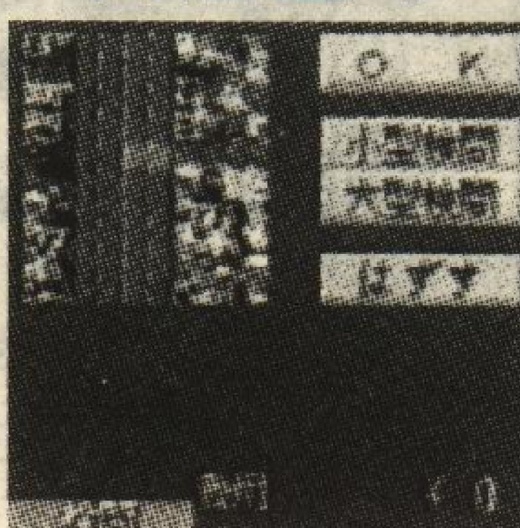
道路整备



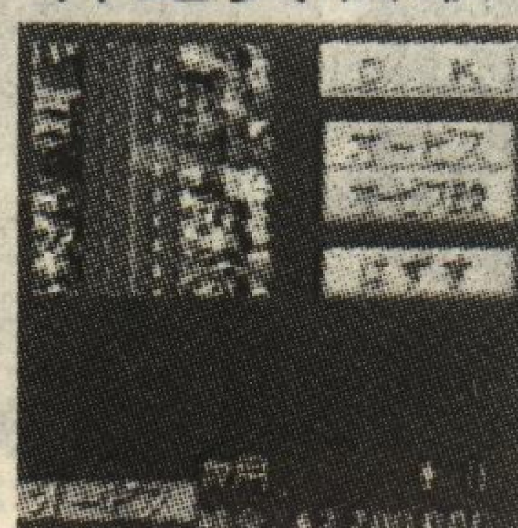
速度限制



交通查寻



养路费收取



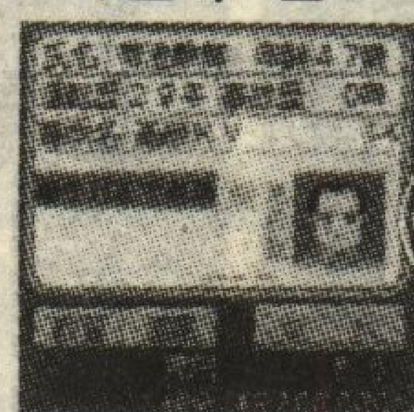
各式各样的驾驶员





◆司机的种类还真多，竟然连路痴都有！

违章者

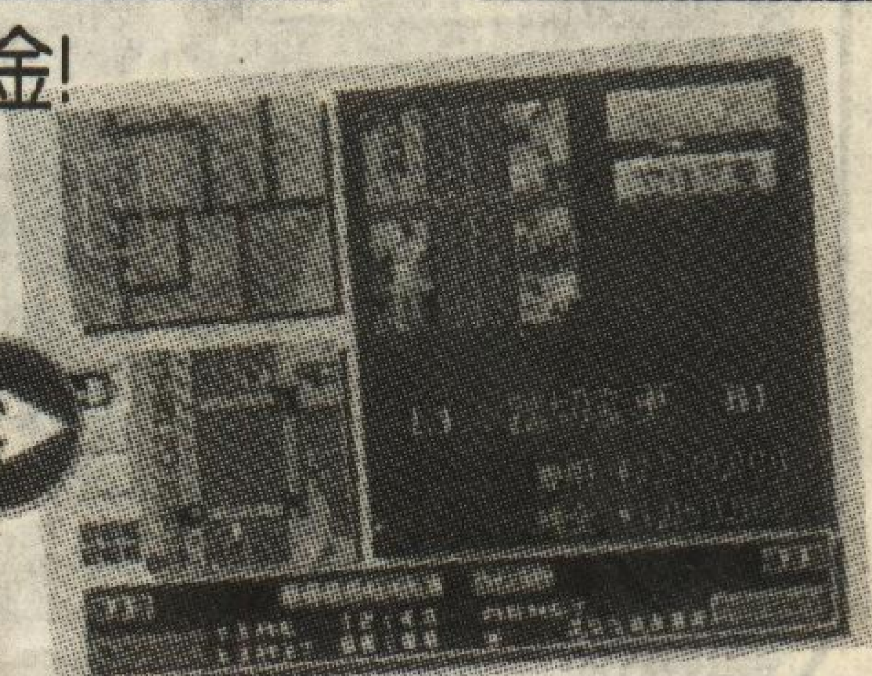


强制教育



立交桥虽好，可要注意资金！





Epica Stella

Epira Stella

PS NEW

厂商：HUMAN
类型：S・RPG
媒体：CD－ROM
发售日：1998年7月

责编/E・T

以精神力为原动力操纵机器人作战的S・RPG

在凡拉斯特利亚王国所在的库雷西亚大陆上，有一种可以使大陆统一成为可能的力量，它的名子叫作"想机"。既然是一种可以统一大陆的力量，"想机"当然是一种战斗用的武器。它是一类很特殊的机器人，因为它使用的能源不是普通的燃料，也不是什么核子能源，而是驾驶员的精神能源。当然，人的精神是无法直接提供给机器的，要一种叫作"封石"的神奇石头作为媒介才可以做到的。而且，由于"封石"并不完全相同，所以转化能量的作用也就不尽相同。"想机"的威力是由3个因素决定的：机体本身的强弱、驾驶员的素质和"封石"的优劣。随着时间的流逝，被封印的传说中最强的想机复活了，新的战乱也随之而起。

本游戏是一款S・RPG，主人公是凡拉斯特利亚的王子兰迪，他为了自己的国家投身于与迪那利斯帝国大战之中。主人公的行动，敌我双方的感情变化，游戏中的选项等都会影响到剧情的变化。游戏的战略性极高，要想完美的打穿它，看来是要费一翻功夫了。

精采战斗场面！

◆战斗中也会出现对话的选择，根据选项可能出现其它情节。

◆极有迫力的战斗特写画面，"想机"的威力可从这个画面中见其一斑。

登场角色介绍


兰迪


夏伦


祖拉


鲁特

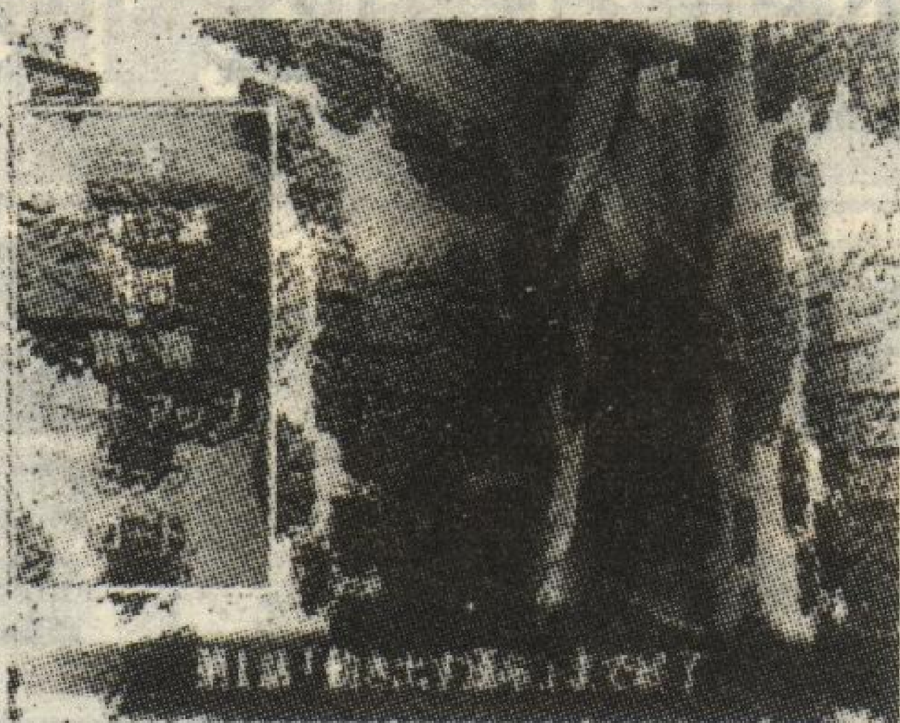

玛鲁


娜娜



要求高度战略性的战斗过程

S・RPG的一个重要组成部分当然就是战斗部分。要在战斗中取胜除了合理的进行战斗中的行动以外，战前的准备工作也是必不可少的，只有准备充分才可占有主动。下面就对战斗准备工作做一个说明。





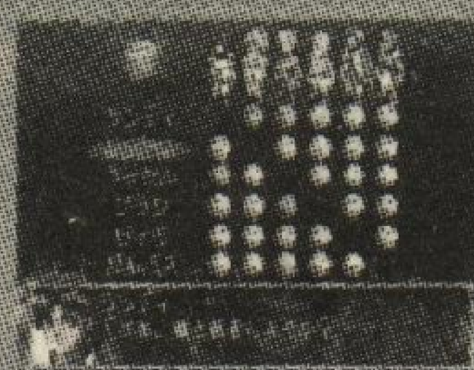
极有迫力的精美3D战斗画面

作战会议



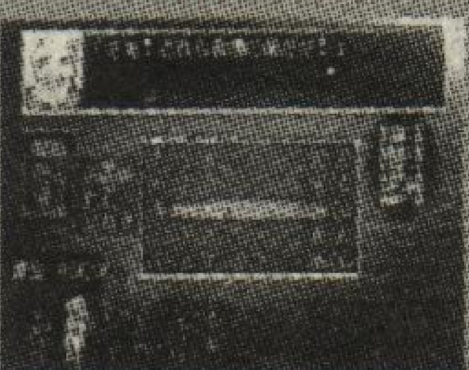
定作战方案。场地图，根据地形制可以看到回旋的战

仲间



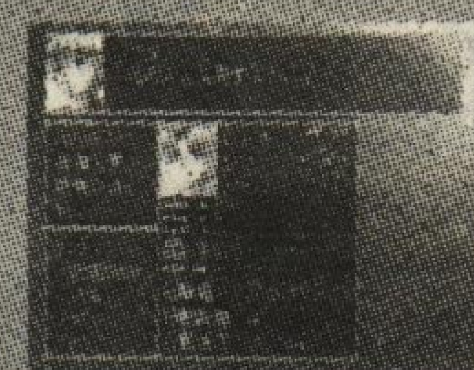
确定上阵的人选。伙伴的各项数值，以这个选项可以查看

买物



来装备"想机"。封石和道具饰物，用使用军资购买武器，

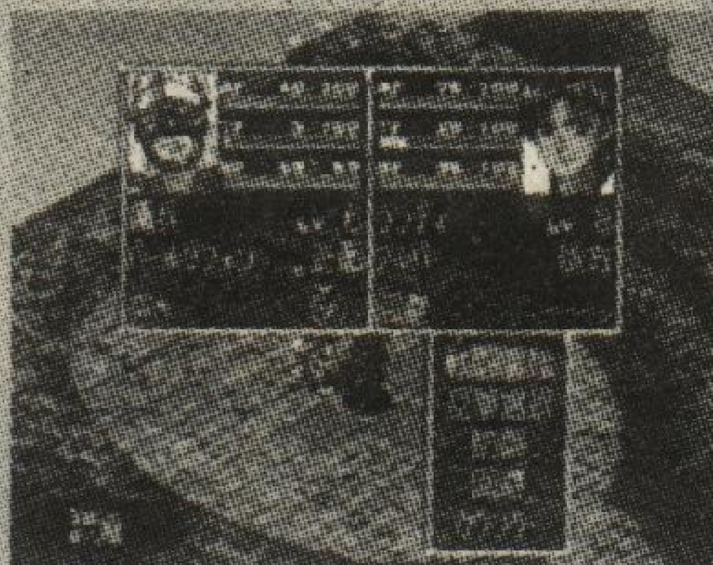
整备

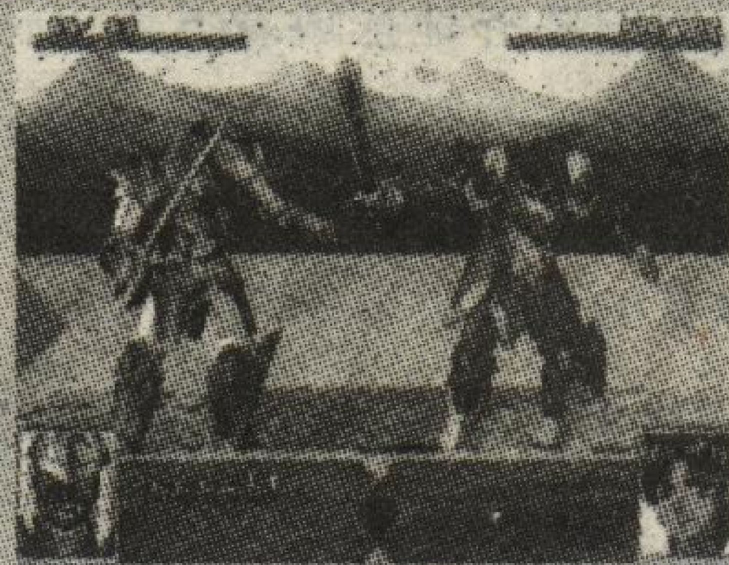


体，装备物品。状态，改换搭乘机确认人物和机体的

机体方向在战斗中的重要用途

和许多SLG一样，移动的格子是方形的，每个格子的周围就有东、南、西、北四个方向，"想机"移动后必须选择一个方向待机。当你的"想机"面朝南时，敌人要是从东、西两侧或由北面杀到，那将是很不利的。首先如果侧面或背部受到攻击，回避敌人攻击的可能性就会小的多；而且选则反击的话，自己的防御力会下降很多。因此游戏中尽量不要把背面露给敌人，攻击时则应多绕到敌方身后再出招。





各种数值的理解

在这款游戏中数值的种类是非常多的，对它们有一个正确的了解是在战斗中正确使用战术的前提。在战斗时最重要的数值就是AP(行动力点数)值了。AP越高的机体就表示它的速度越快。AP值是在每一轮"想机"待机时增长的，当达到100时"想机"就可以行动了。行动基本都要消费AP值，移动用的值较少，进攻则要使用很多的AP。当100点AP都被用光时，机体就无法行动了。当然在AP值还没有耗尽时就选择待机也可以。战斗时还有一项重要的数值，就是TP(疲痨度)。当行动终了后敌人进攻时，我方就需要做出防御或反击等反应，此时TP值就会上升，当它达到100时，下一轮机体将无法行动。利用这个特性可以制定出很实用的战术技巧。

机体的战斗参数

AP：行动力。当AP值达到100时，机体可以行动，任何行动都要消费AP值。
TP：疲痨度。当敌方攻击时，使用还击或回避都会增加TP值，到100时机体行动不能。
HP：机体的耐久力。

驾驶员的能力值

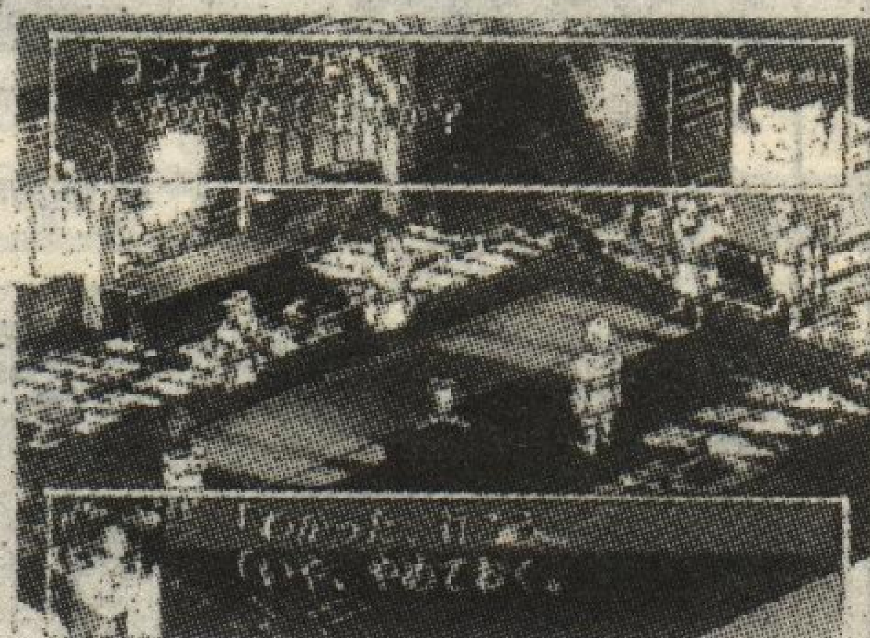
BAS：机本能力值。最大耐久力、行动速度的上升值。
POW：攻击力。
DEX：攻击命中率。
AGL：回避率。
DEF：防御力。
WEP：追加攻击力。
总精神力：上述值的综合参数。
行动速度：AP的回复率。

感情参数

怒：攻击力上升。
哀：防御力上升。
天：命中率上升。
静：回避率上升。

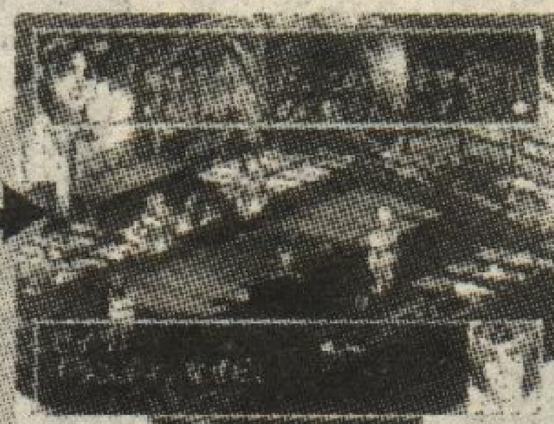
主人公的行动对剧情的影响

在游戏过程中主人公的一举一动几乎都会影响剧情，比如说在战斗中的行动：如过关使用的时间轮数、仲间被击破、TP为0时就待机的次数等，都可能使剧情发生变化，而主人公在对话中的选项，也可以影响同伴之间的好感度，也可以使用剧情发生很大的变化，旁边就是一例。



◆姆斯贝鲁公国的使者来访，是否让国王接见他呢？

YES

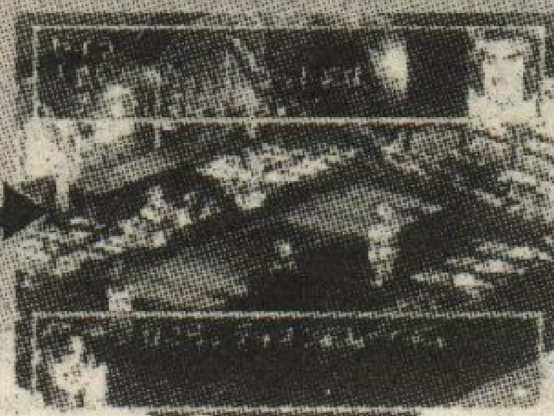


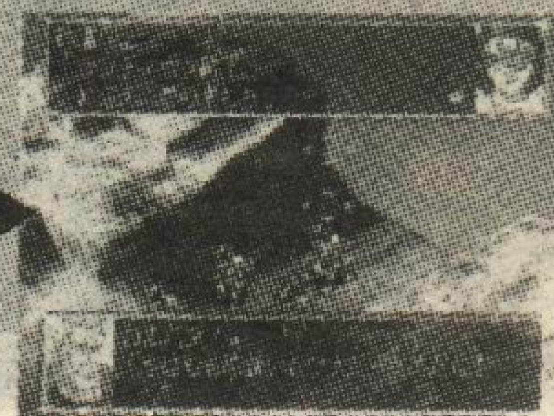


◆四面楚歌的状态。

有死无生！？

NO!





◆听从仲间的进言，峡谷战展开。



萨尔达传说

N64

NEW

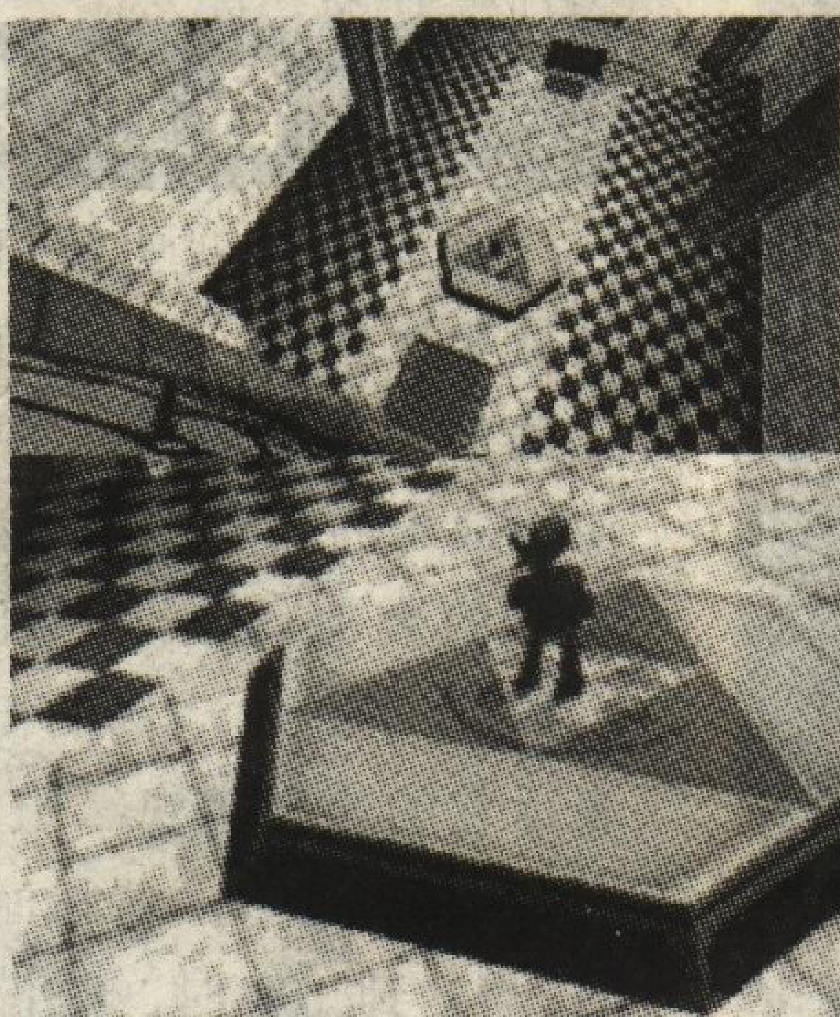
责编/E·T

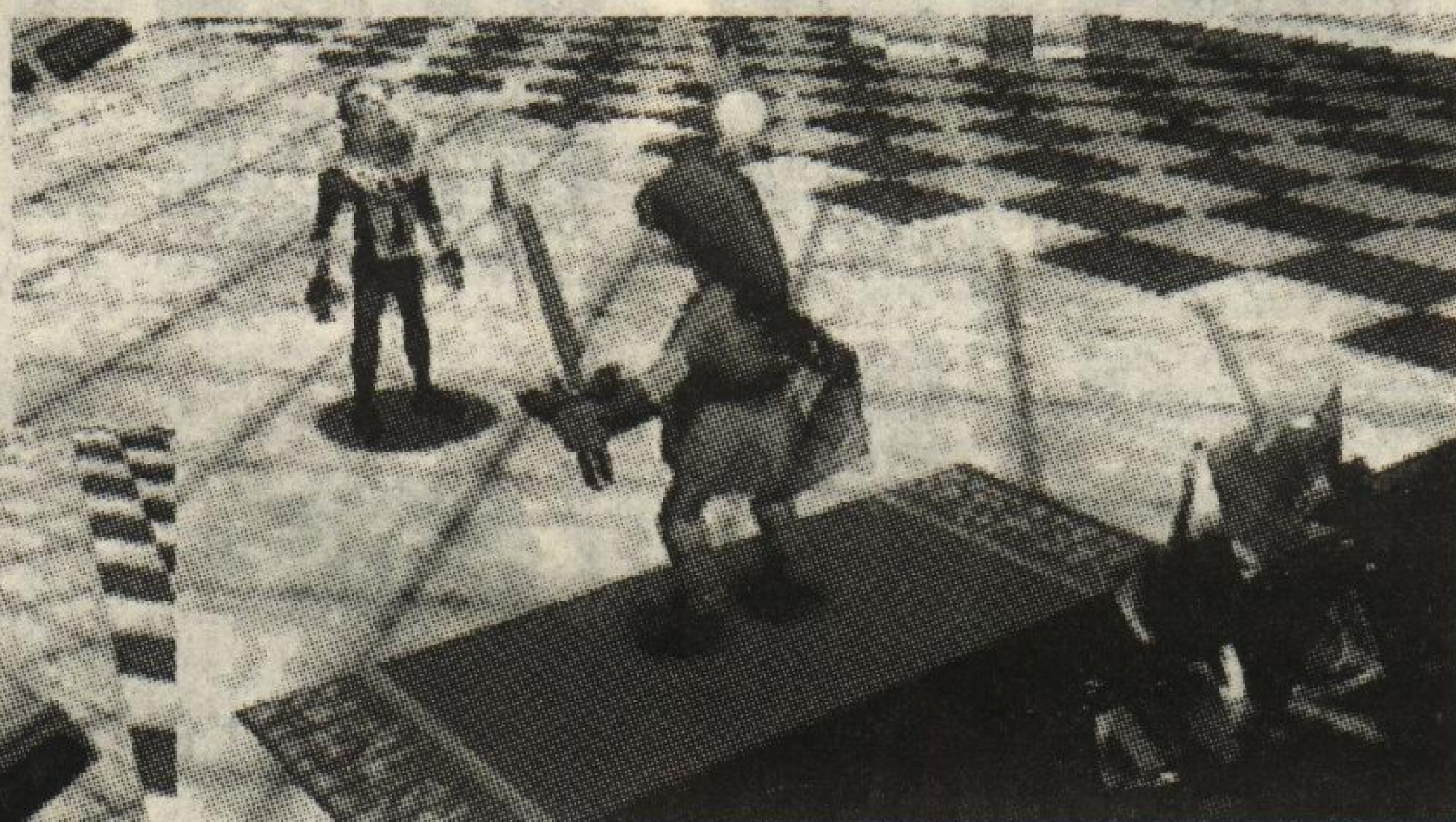
厂商：任天堂
类型：A·RPG
媒体：256M卡带
发售日：1998年秋

最新MOVIE画面公开

此游戏已经公布很长时间了，这回向大家介绍的是N64的卡带版，64DD版由于64DD碟机发售的延期也随之拖后。不过，既便是卡带版如期发售，但也会受到11月下旬发售的世嘉新世代主机"DC"的影响。但是对于N64RPG游戏不多的市场也可能会带来一定的冲击。

本次介绍的情报是关于"迷之空间"的超美丽画面，任天堂对于她自己的游戏通常是倾入了很大的心血，在游戏的场景、人物上都有细致的描绘，3D的萨尔达世界使N64那超凡的机能发挥得淋漓尽致。它绝对是N64游戏迷们不可错过的经典游戏，如果你是一位从FC磁碟系统一直玩萨尔达到现在，那么这款游戏更会成为你的致爱，她会让你享受到那无以伦比的快感。





▲在少年林克面前出现了一位迷之人物，他到底是朋友还是敌人呢?现在一无所知。

"迪克之树"的遗言

主人公林克依照"迪克之树"的遗言开始了他的旅行。以下便是有关遗言的介绍。

科基利村的少年林克听闻到妖精说村子的守护神"迪克之树"快要死亡的消息，于是便接受了妖精娜比的请求将危害"迪克之树"的魔物们打败了。但是最后还是没能令"迪克之树"继续活下去，就在"迪克之树"死去之前，它向迪克说出了一个令人难解的遗言，遗言中提到了有关三角圣石与精灵石的事情。这就是林克冒险的原因。







▲黄金的三大神哈伊拉鲁降临



林克、迷之空间

探索未知的场所发现未知的世界是《萨尔达传说》的最大魅力，以下的画面描述了林克所处的那个迷之空间，在这个空间内林克发现了遗言中所提到的三角圣石，但奇怪的是在圣石周围整齐地摆放着6个不同颜色的台座，这就更增加了迷之空间的神秘感。林克在这个地方很可能会遇到他意想不到的事情，从画面的气氛上看，这个场所与故事有很深的关系，林克的命运将会是什么呢?

这里到底发生了什么事呢?



▲在属于异次元的空间中，林克被神秘的水晶包围着，并且逐渐地飘向了那神秘的祭台。



▲逐渐从空中飘下的林克其脚下就是那个会将他命运改变的祭台。





◀在祭台的周围整齐地摆放着六种不同颜色的台座。

玩家们不容错过的战斗场面!



这次介绍的战斗画面便是林克在水中战斗的情景，从初代的萨尔达到SFC版水中战的场面是几乎没有过的，本次以3D立体空间来表现水中战斗的情况，相信是相当吸引人的，水中出现的敌人会以各种方法阻止林克的前进，并且在水中宝剑便没有了用武之地，那么一直靠宝剑来不断打败强敌的林克不会有什么对策呢?难道要我们的林克装备上"鲨鱼枪"吗?不过无论怎样听起来水中战是极富挑战性的。千万不要让林克死在水中敌人的嘴下哟!



敌人出现了!

咕噜咕噜!敌人以水泡的形式出现



▲游戏中玩者有相当广阔的活动空间，因此要好好利用。

与水中粘液状的敌人 战斗

在林克潜入水中后，由于不能使用宝剑(既便能使用对粘液般的敌人也无效)，因此在对付敌人时就是用特殊的方法，虽然到现在为止还不知道那是什么，总之是要靠玩者用技术来完成的，另外在水中战时林克游泳的方法也会对战斗发生影响，因此这里又是考验你技术的地方，千万不要让林克失望哟!



►水中出现的敌人将我们的主角林克缠住不放，但此时又不能使用宝剑之类的武器，那么到底用什么方法能将这样的敌人击败呢?

与骑马的敌人战斗

在这里战斗的舞台是洞窟，它虽然不象水中那么麻烦，但却有很厉害的敌人在等待着你，其中会有跨下马、掌中枪的敌BOSS级人物出现，由于它接近你时会从天而降，又会让人想到"FFⅦ"中的召唤兽——奥汀。这种敌人的杀伤力是相当恐怖的，但由于多以黑暗属性出现，因此带有圣属性的武器是一定要装备的，那么接下来就把握好时机将敌人击败吧!



►林克有一种被敌人监视的感觉，于是便慢慢地回过头来，但这时出现在他面前的却是……!



◄当林克回过头来时，在他的面前出现了十分强烈的绿色闪光，在闪光中隐藏着某种恐怖的杀机，到底会有什么东西出来呢?此时林克的处境是十分危险的。



◄▲从绿光中飞出的是骑着马的魔物，并且从天上飞奔而下，当落地时还可听到马蹄声。

真有能骑马吗?



►在本作中林克可以骑马进行战斗，那么会出现育成爱马的系统吗?



在游戏时，林克的出现会分为幼年期，青年期，因此，本游戏又有了时间的概念，但这又不同以前的PLG系统，很可能是因为林克在返于不同时代的结果，又或是象"DQ V"那样有世代的交替也说不定。在以下的一组连续画面中，林克以神殿的祭台上拔出了尊者之剑。同时祭台上被一种神秘的水雾所包围，虽然此时可能会得到强力的武器，但等待林克的是福还是祸呢?没人能知道。有关萨尔达的其它剧情在以后会再为大家介绍。

超美的游戏画面



火星物語

火星物语

新作追踪 PS

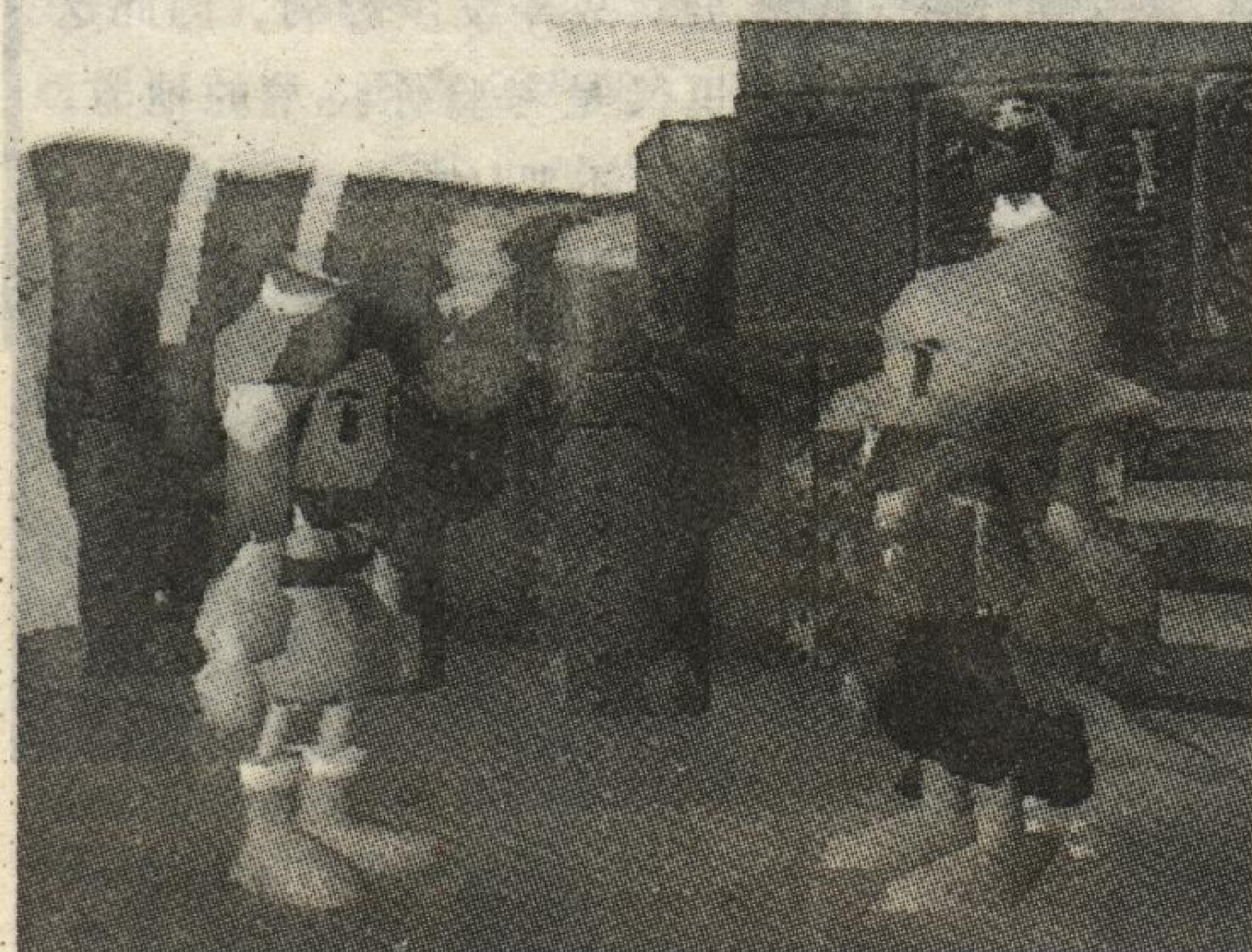
责编/E・T

厂商:ASC II
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:98年10月22日

为了接受命名仪式少年们开始了旅行

上一期向大家介绍了《火星物语》第1话的主要情节，本次将就第2话的主要内容向大家作一下详细介绍。

在阿罗姆村参加了机械大会的少年A、少年B等人开始了他们的旅行，下一站的目的是康加利安。但是，没有旅费是没办法旅行的，于是少年们要先在加尼鲁获得金钱，并首先要经过利比多村，在此乘座汽车才能前往康加利安。



告别家乡向康加里安前进

出发！





街道！



到达！



车站！



买票！



前往目的地！





▲准备乘车前往命名仪式所在地。

准备好一切的少年们乘座有如火车一样的旅行车准备开始他们的下一站的旅行，在旅行途中略显疲累的少年A在车中休息，没想到此时却发生了……

迷你游戏1 用轮盘决定路线

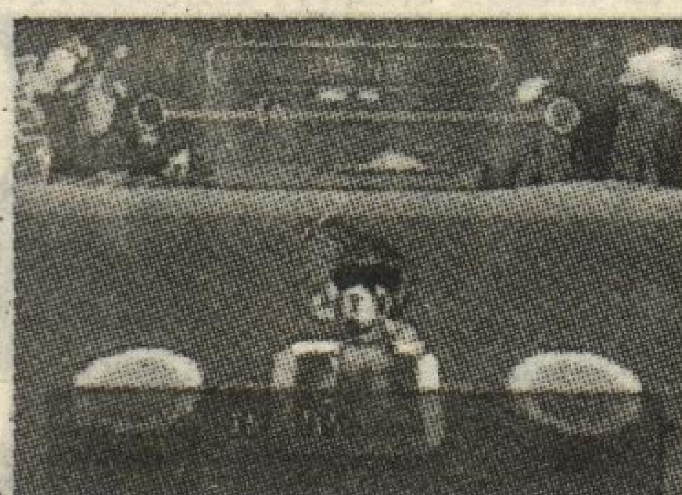
在街道中行走时以迷你游戏的方式进行。规则与普通的桌上游戏一样，以轮盘转动后的数值来决定可以走多少步，以到达目的地为目标，在行走中可以得到宝箱中的金钱，但如果经过特殊地段更会发生战斗。

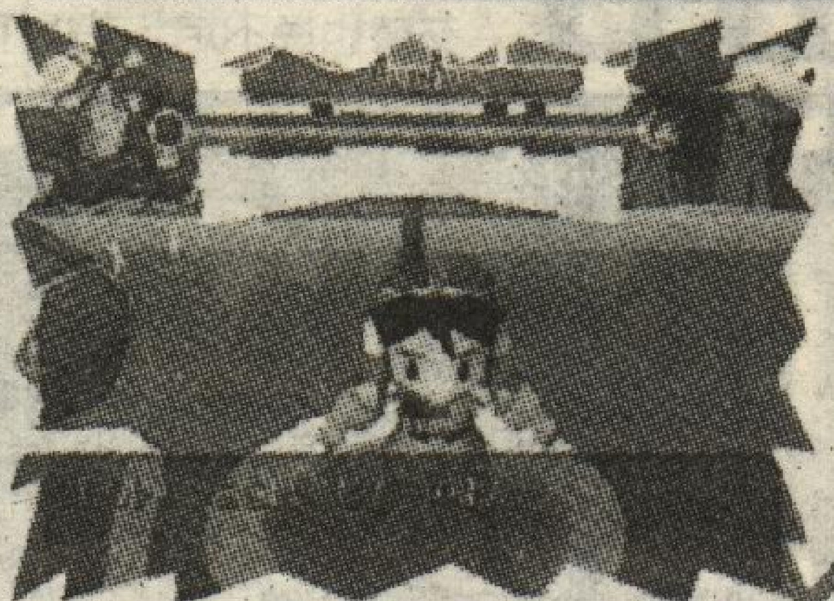


▲以巨大的轮盘来决定你行动的距离。



▲画面上方的槽表示你离终点还有多远。





前途多难!?能否平安地到达目的地吗?

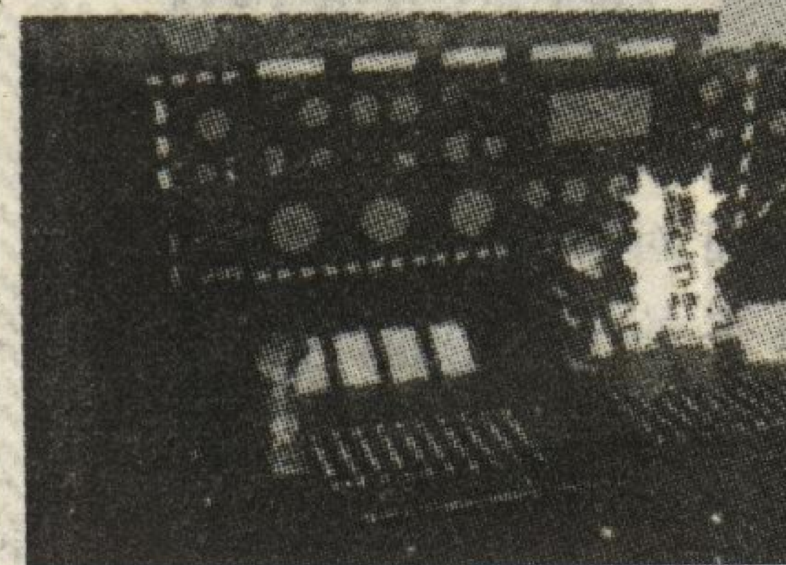
从利比多村乘座汽车的少年A与少年B，由于劳累在车睡着了，突然汽车莫名其妙地停了下来，他们所乘的汽车遇到了一群匪徒，少年与乘客的安全受到了危胁，此时少年们以守护乘员消灭匪徒首领为目标，开始了旅途中的第一场正规战斗。

乘"火车"出发!

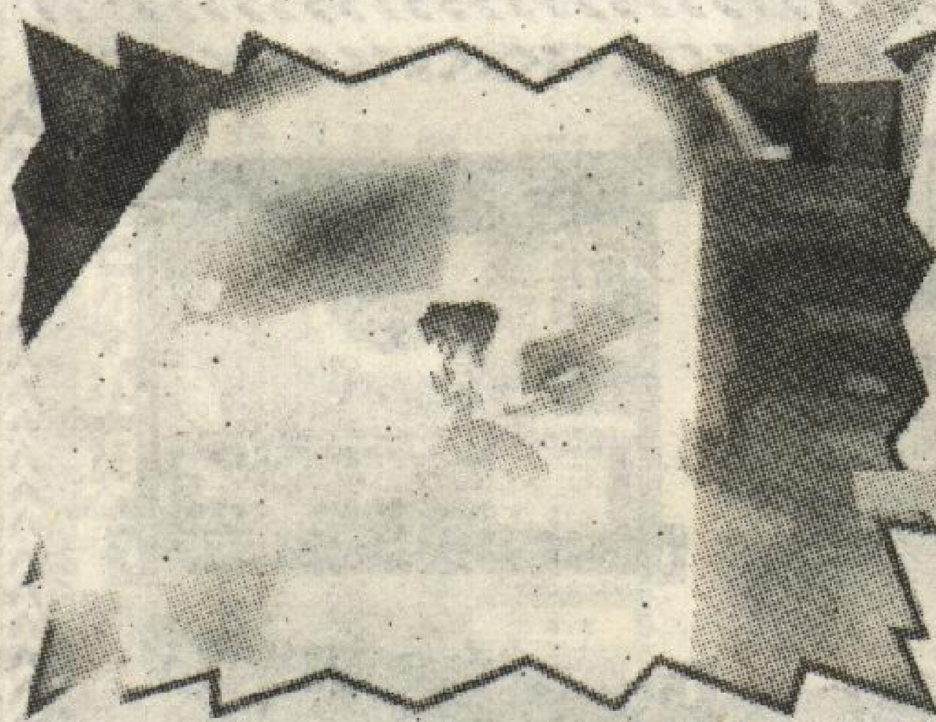










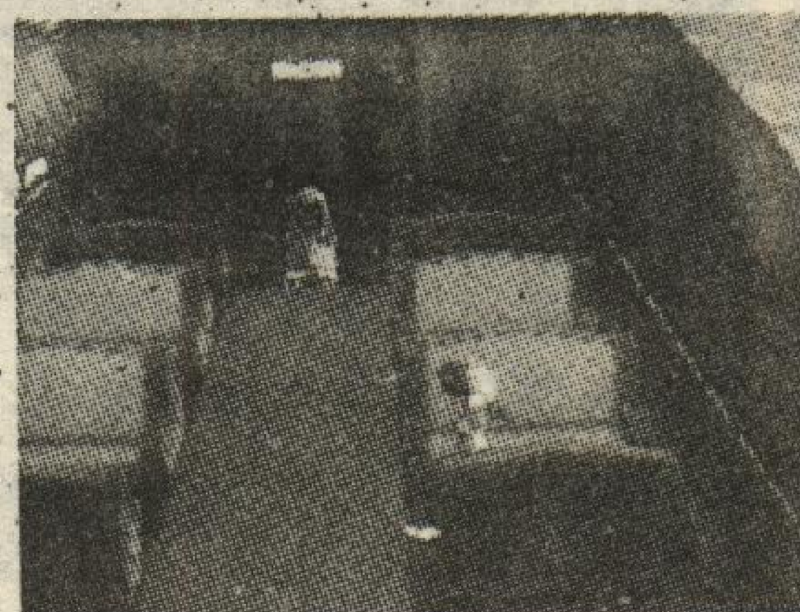


◀"蓝色的风"再次降临帮助了危机之中的少年A。



迷你游戏! 逃过敌人的视线

左右移动并且利用车箱两边的座椅作掩护，不要让这里的敌匪看到，顺利的话便可通过此段车箱，如被敌人看见则要退回到出口处重来。迷你GAME从3号车开始到达1号车便算胜利。



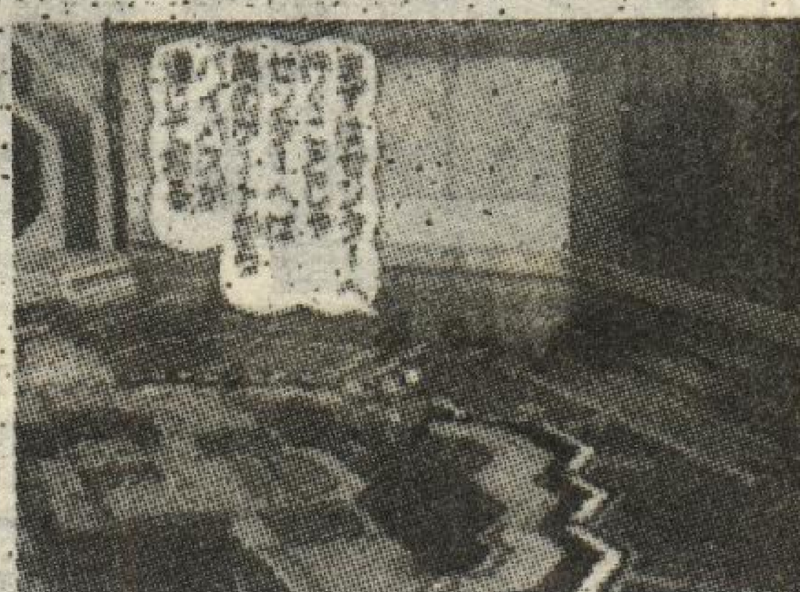


◀▲由于有匪徒在车箱连接门处把守，因此少年要利用车箱中的座椅来逃避匪徒的视线，因此在进行此迷你GAME时要眼明手快，要尽量做到不让敌人发现。

以到达第一节车箱为目的

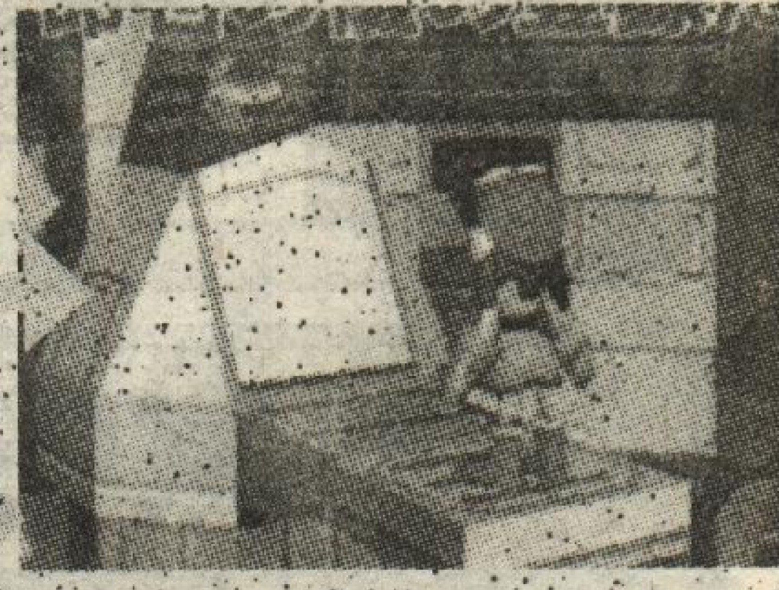
康加利安到达

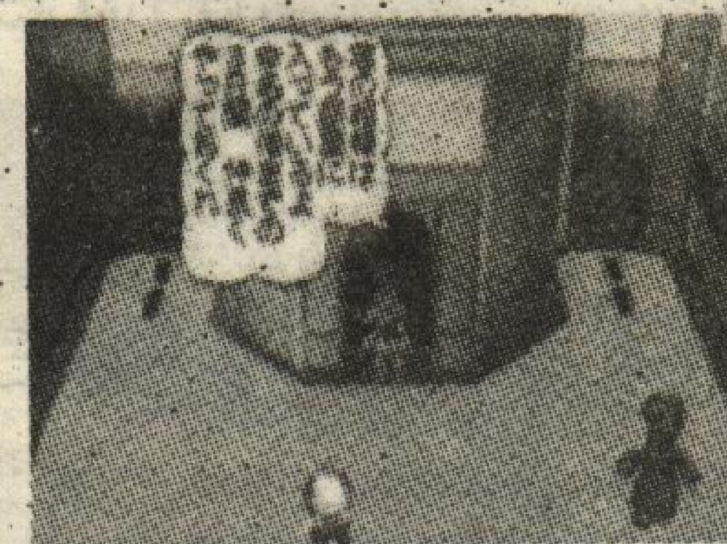
经过了与匪徒的战斗后，少年们便来到了康加利安，少年B很快地进行了命名仪式。但是少年A由于还没到12岁，因此要在此地等待3日才能进行命名仪式。这样少年A要先到寄宿舍休息，等待命名仪式那天的到来，但在此却遇到了……

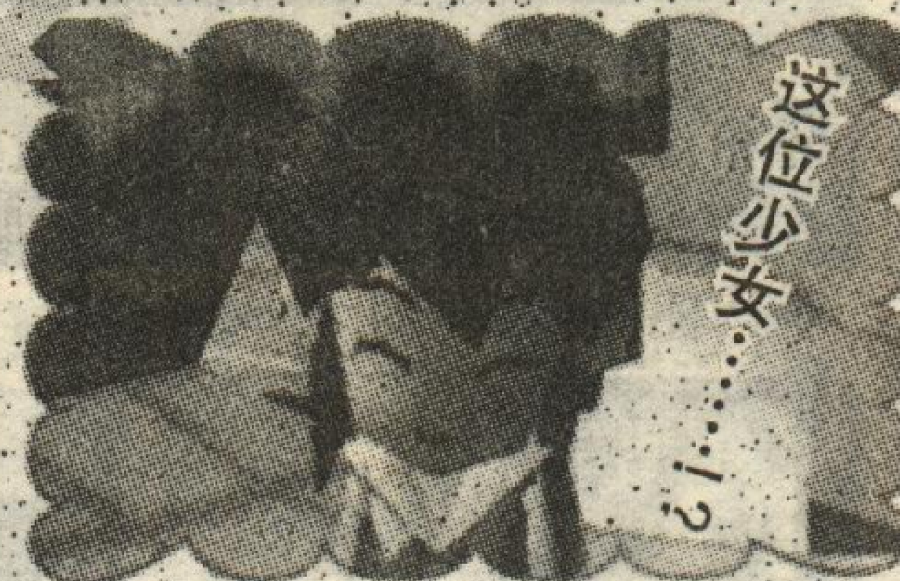


在命名仪式上登录自己的资料



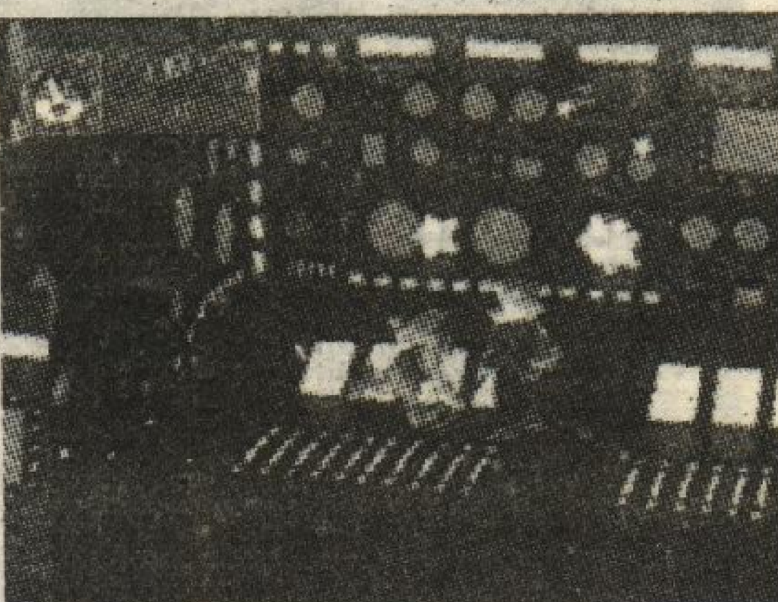


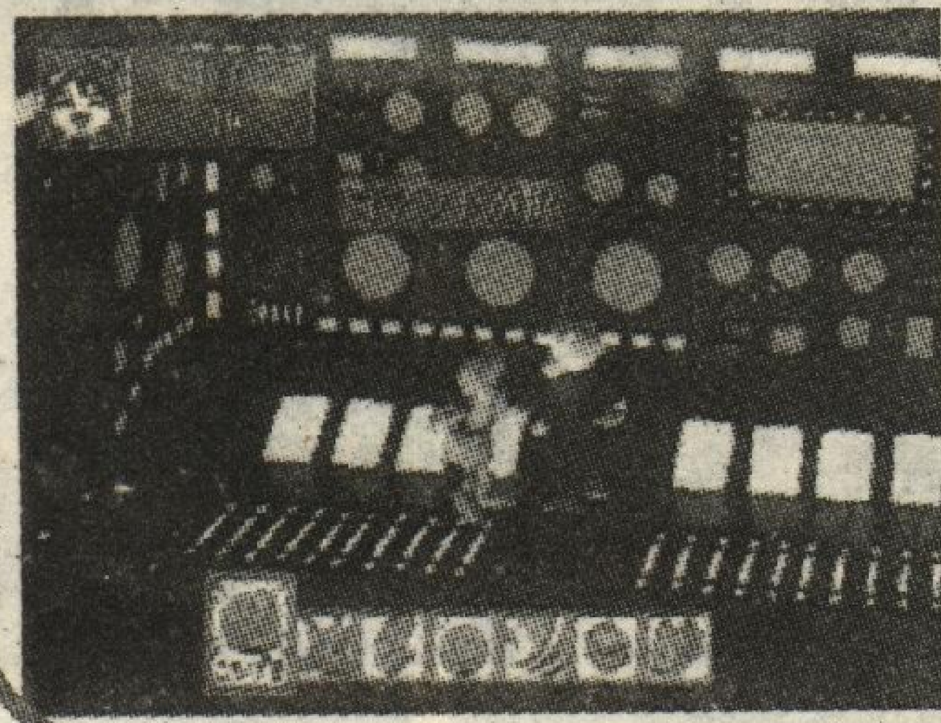




战斗!! 与艾克玛之战

这是与敌方首领艾克玛的战斗，战斗方式与在阿罗姆村时一样使用指令进行，画面下的指令是攻击、移动、魔法等。另外，还可以利用以前提到过的战场中的道具来进行投掷。





◀▲匪徒的首领艾克玛有着强大的力量，因此恢复道具是一定要准备的，另外还可利用场地中的一些物品进行投掷攻击，另外这时如有召唤魔法"风"也是要优先使用的。

选择不同的指令将敌人打败

次回预告 第3话《BOY MEETS GILL》

与同屋的少女成为好朋友的少年A第二天与少年B三人一起前往康加利安附近观光。但是他见到了由于被命名仪式附与了职业后人们不能自主的情景。

命名仪式之日马上就要到来了，少年A将怎么选择他的人生呢?另外，少年B的职业又是什么呢?



市场导游 危机城市

PS	ACT CD-ROM 使用记忆区数 1
	TAKARA 目前发售中 振动手柄对应

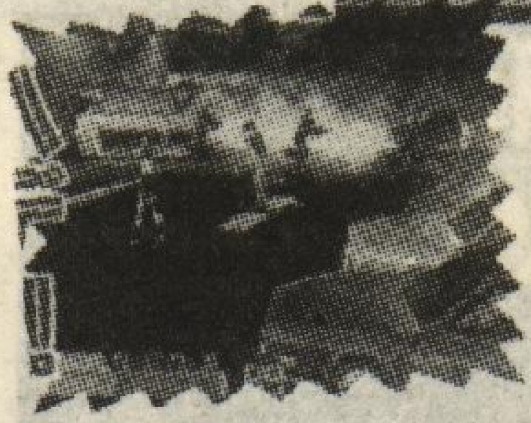
用武器去争取真正的和平

以荒凉的近未来的湾岸都市为舞台，在此玩家要从七名不同的角色中选择一人来与敌人展开战斗。

本作基本与SS版的《爆烈刑事》相同，只不过不是移植自ARC，而是完全原创的游戏。另外TAKARA公司的动作游戏还是可以信赖的。

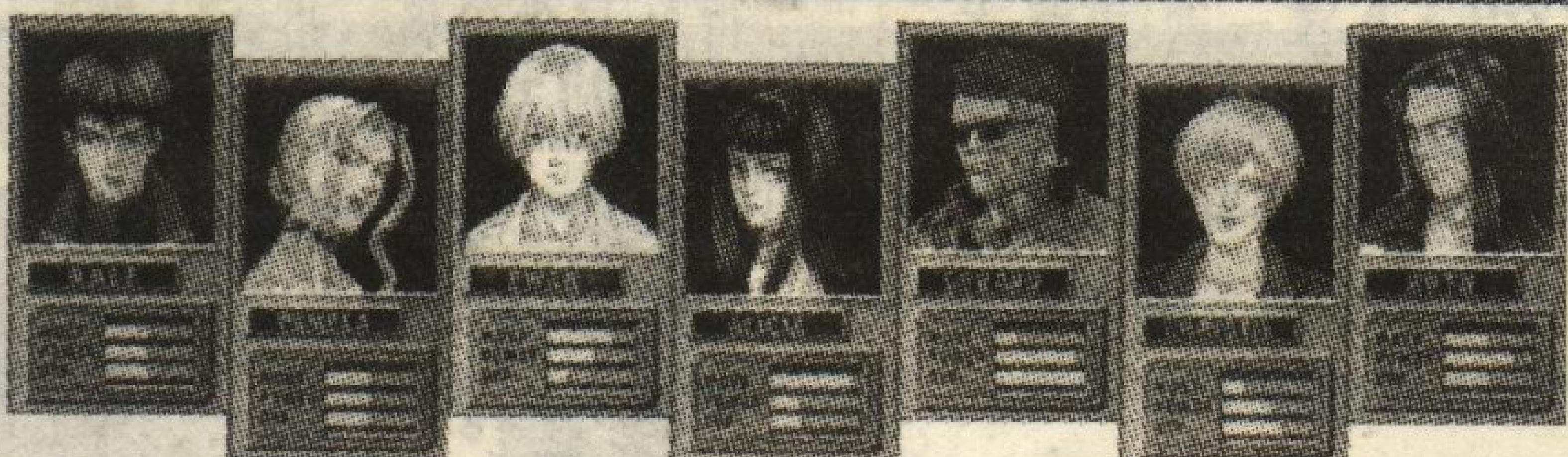


不同角色



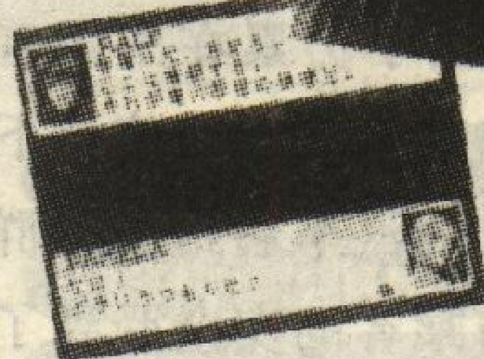
不同武器

登场角色及能力



STORY MODE

不同技巧



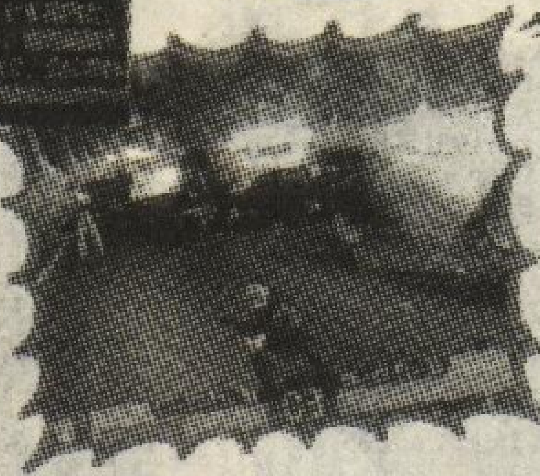
不同乐趣

正统的模式，在此选择使用者进行正常的游戏。之后便进入游戏模式，去和敌人战斗吧，在错综复杂的环境里消灭敌人。

VS MODE



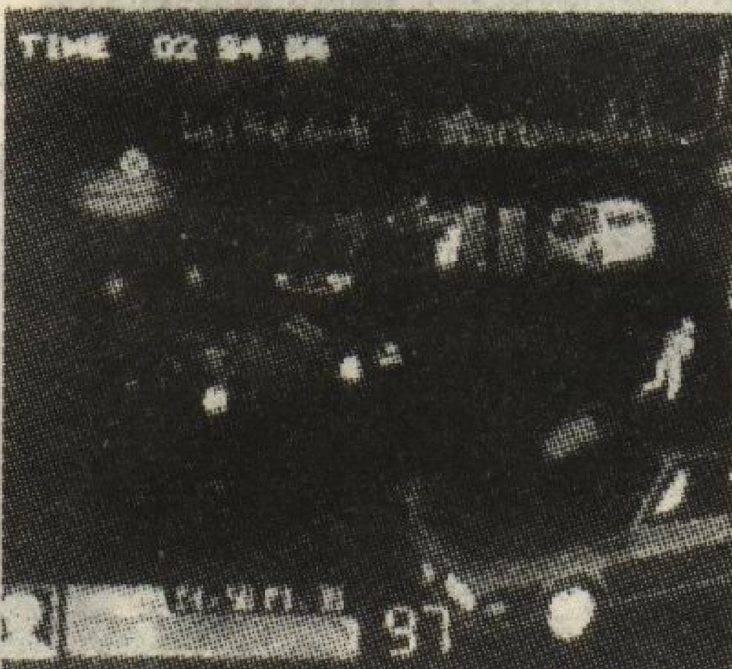
不同模式



不同挑战

在此模式里，大家可以展开对战，看看在没有敌人的时候谁能战败对手而取得最后的胜利。另外提一下，此模式手感一般。

TIME ATTACK



这是一个生存的模式，大家要面对无限多的敌人，坚持到底吧！

- 游戏性:7
- 收藏性:5
- 热销程度:7
- 建议购买度:7

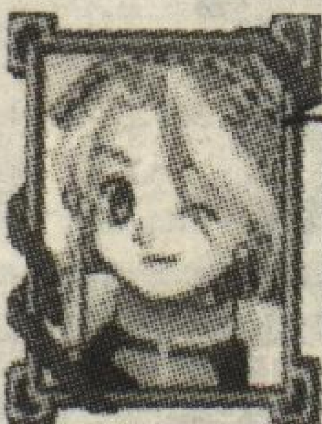
市场导游 炼金术士

PS	RPG CD-ROM 使用记忆区数 1
	GUST 目前发售中 振动手柄对应

归来吧！玛丽！！

前作曾经受到很大的好评，本作是前作的加强版，与前作相比，本作在许多方面有着质的飞跃。

在此作中，玛丽仍将以毕业为最基本目的，朋友们可以在次体验炼金术士的成长过程。



我仍然是主人公!

修练、成长……



只有不停的冒险才能获得必要的经验值。



通过药品的炼制来提高能力。

新事件追加

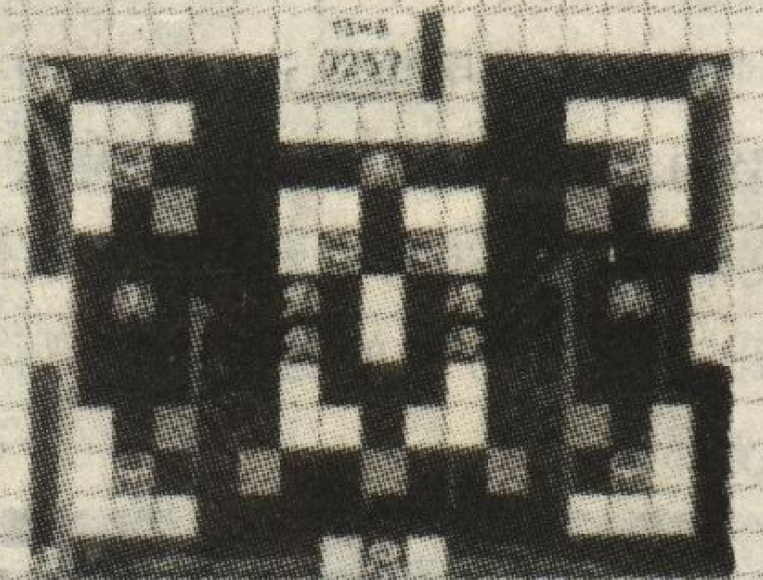


在游戏中会有许多新的事件加入，这与原作相比在繁索的成长过程中，乐趣会增加不少，有兴趣的朋友可以试试看。



新迷你GAME

在原作的基础上，本作又加入了许多更为优秀的迷你GAME，在迷你GAME的设置中，集中体现了轻松搞笑的色彩。



进入塔中以后，可以与盗贼比试一下开宝箱的速度。

快乐的操作



本次游戏对应的振动手柄使得游戏能够更加吸引人。

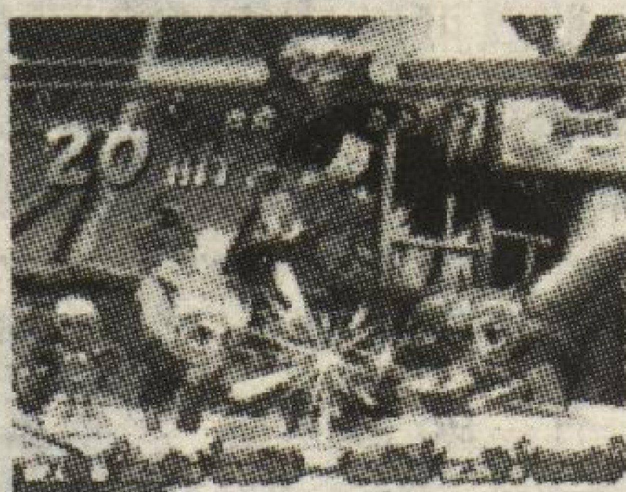
- 游戏性:9
- 收藏性:8
- 热销程度:8
- 建议购买度:8

口袋战士

市场导游

PS | 对战 ACT　CD-ROM　使用记忆区数 1
CAPCOM　目前发售中

充满乐趣的对战游戏



本作是集合了众多 CAPCOM 优秀角色的对战游戏，是一个搞笑的 Q 版对战 ACT，玩起来让人大笑不止。

使用道具取得胜利



获得道具。云彩就可以从中攻击上方的



有道具的宝箱。击对方，可击出带用连续技攻

收集钻石提升能力

提升必杀技的能力是非常重要的，此次是依靠玩家收集钻石来完成此目的，每一种颜色的钻石对应一种必杀技。





战士的自动作成



通过性格诊断来制作格斗家。朋友们可以自己制作格斗家来参加激烈的对战比赛!

实验一下它的实力

游戏性:9
收藏性:9
热销程度:9
建议购买度:9

NAMCO 合集

市场导游

PS | 合集　CD-ROM　使用记忆区数 1
NAMCO　目前发售中

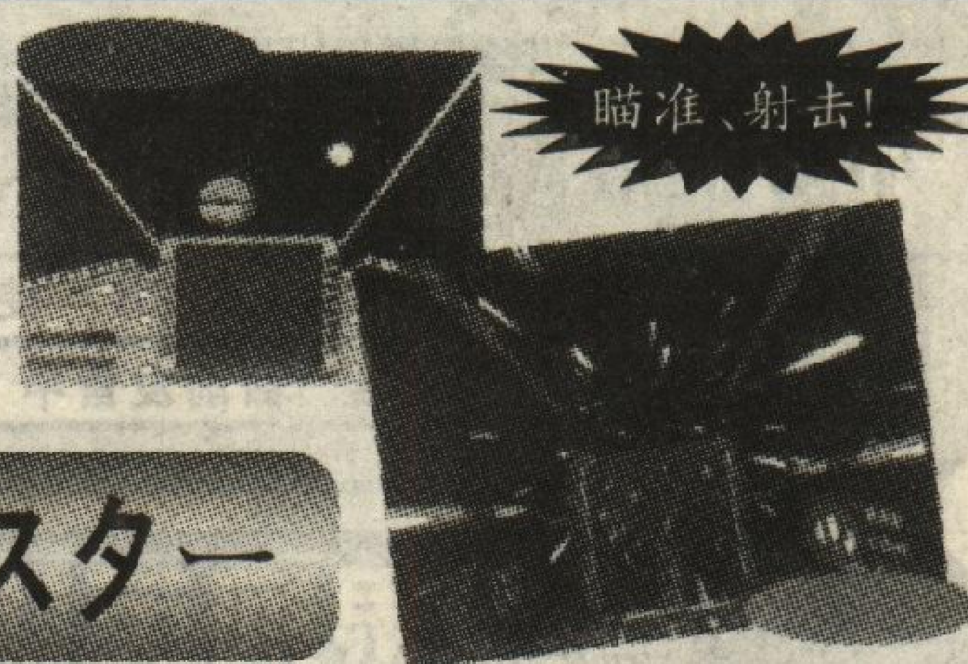
重温往日时光

在 NAMCO 的众多游戏中，有许多曾在 FC 上得到好评的优秀作品，本次的合集就是收集了这些优秀的老游戏，从 FC 发展到现在的老玩家们，应该保留一片才好。

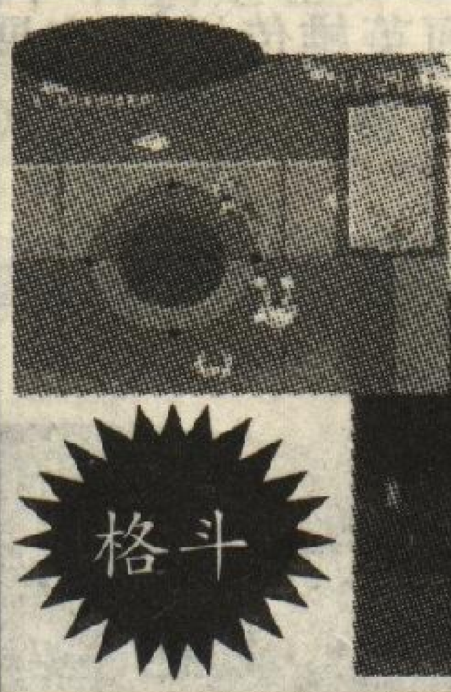


スターラスター

驾舱内的射击游戏，虽然在当时看起来非常不错，但是对现在而言就已经不算什么了。



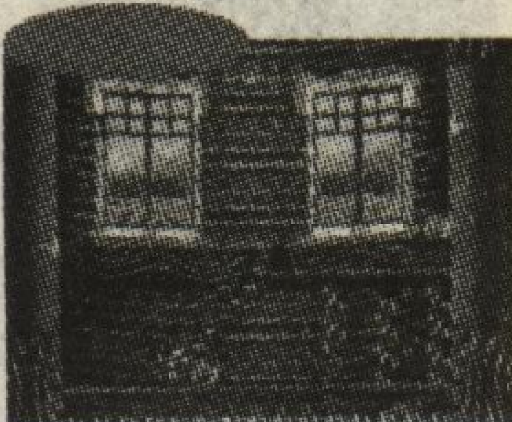
レッスルボール

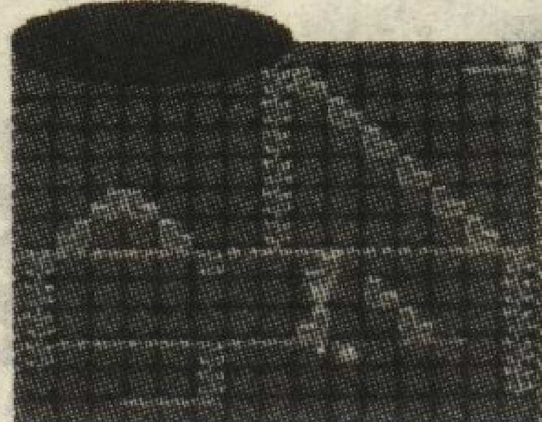


带有格斗技的比赛，在当时曾经与许多朋友共同玩过，此次不知能否在找到过去合作的伙伴呢?

バベルの塔

绝对高难度的 GAME，在 FC 时代没有挑战过本作的朋友，可以在 PS 上试试看。





霸王的大陆





对它就不说什么了!

游戏性:8
收藏性:9
热销程度:7
建议购买度:8

市场导游 '97 格斗之王

PS | 对战 ACT　CD-ROM　使用记忆区数 1
SNK　目前发售中



SNK 的超大人气对战格斗 GAME——"格斗之王"系列一直被广大格斗迷们所喜爱，此次于 PS 上登场的《'97 格斗之王》移植度颇高，而且加入了在 ARC 和 SS 上不能使用的大蛇。在手感方面，PS 的水平我想大家应该很清楚了，不过在对战画面时有丢帧的现象。



新角色加入



宣传画欣赏

'97 格斗之王为大蛇篇的终结，以后又将是怎样的发展呢……

独特的系统选择

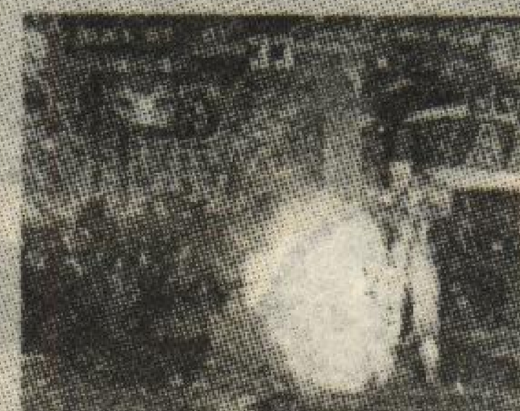
游戏开始时会先进行系统选择，喜爱'96 系统的朋友可以选择 ADVANCED，若是对'95 情有独钟的话可选 EXTRA。



ADVANCED



本系统带有'96 的紧急回避动作，在超必杀技上是通过积攒能量来使用威力巨大的招术。



EXTRA



此系统与'95 基本相同，而且在使用必杀技时也没有变化，熟悉此系统的朋友可放心使用。

游戏性：8
收藏性：6
热销程度：8
建议购买度：7

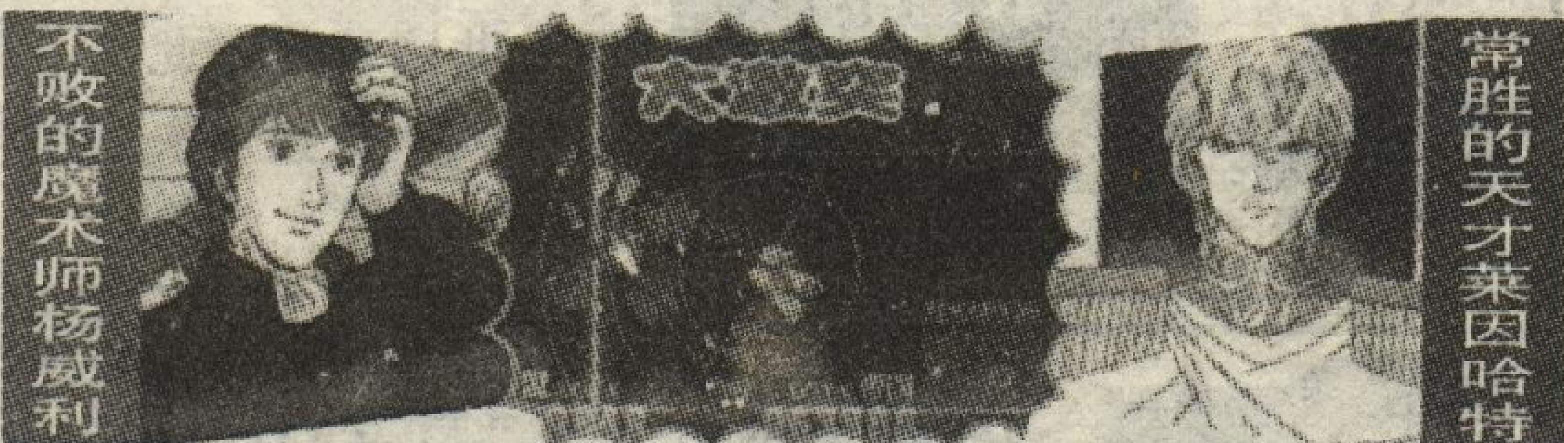
市场导游 银河英雄传说

PS | SLG　CD-ROM　使用记忆区数 1
德间书店　目前发售中

再现银河英雄传说

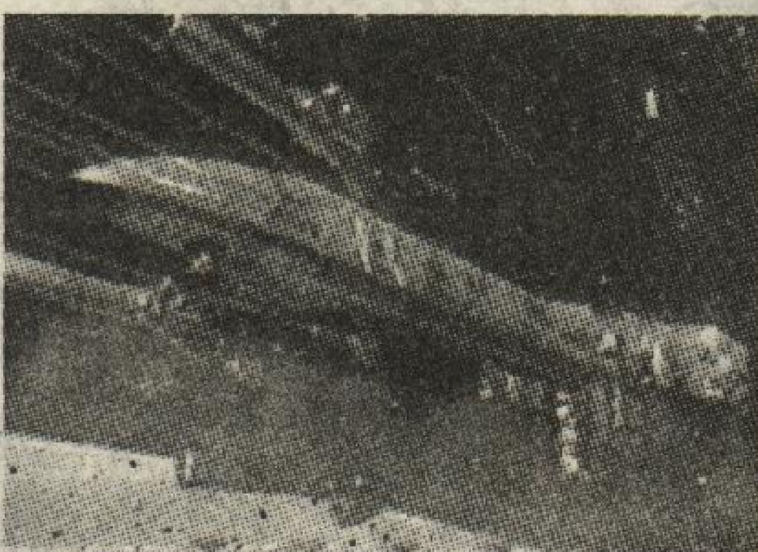
本作取材自田中芳树的小说——《银河英雄传说》，它展现了在宇宙中壮大的舰队战。在游戏中基本遵循了原作的风格，是具有极高战略性的 SLG。

让我们在游戏中去体验：联邦的杨威利与帝国的莱因哈特那宿命的战斗。



不败的魔术师杨威利

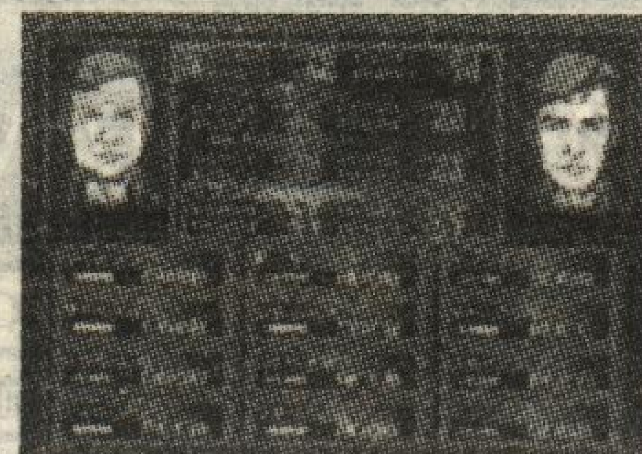
常胜的天才莱因哈特





准备万全

以统一宇宙为目的的战斗非常重要，再此要注意舰队提督的任命将决定战斗的成败。根据提督能力来安排他们管理不同水平的舰队，这样才能充分发挥提督和舰队的最大潜力，请大家注意。



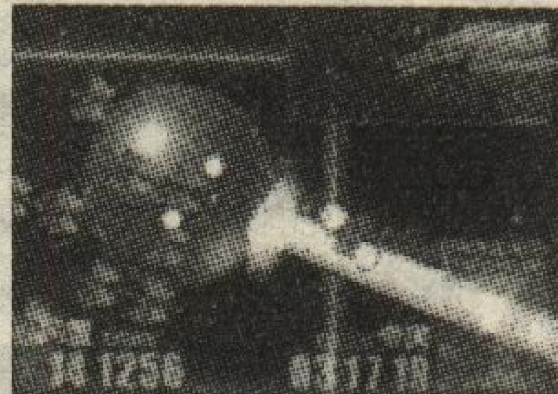


决定胜败的关键一步！

随机应变

在游戏的战斗中随时都有可能发生各种各样的事情(即时战斗模式)，这需要操纵者拥有极强的判断力才行，只有随机应变才能使战斗胜利。





集中火力攻击

游戏性：7
收藏性：8
热销程度：6
建议购买度：8

市场导游

双界仪

PS | ACT CD-ROM×3 使用记忆区数 1
SQUARE 目前发售中

STORY

平成十年十一月，富士山突然发生大爆炸……

富士山爆发之后，日本各地突然出现巨大的石柱，人们遭到了攻击，为了探明事情的真相，主角们开始了调查……

自由度很高的ACT

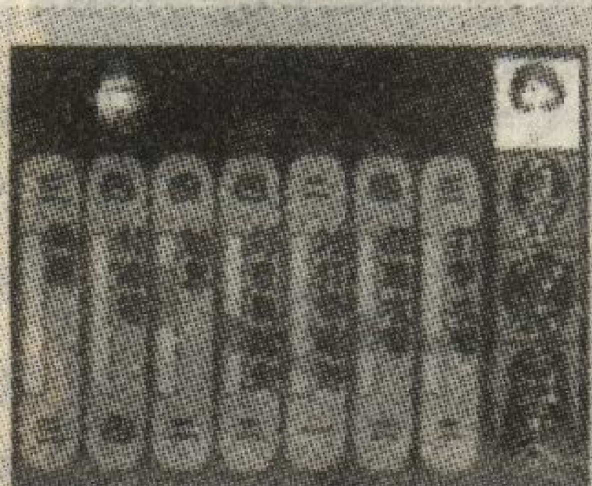
以近未来的日本为舞台的优秀ACT，此次的3D制作水平很高，再加上SQUARE的故事情节设定，使得这部作品更加优秀。

CD-ROM×3的超大容量使得作品能够有足够的空间来表现故事情节，这显得本作气势十分庞大。对ACT有自信的朋友可以去试一试。


功能 画面切换


功能 360度回转





提升能力再去作战

各关开始时，可以将角色的能力进行提升。

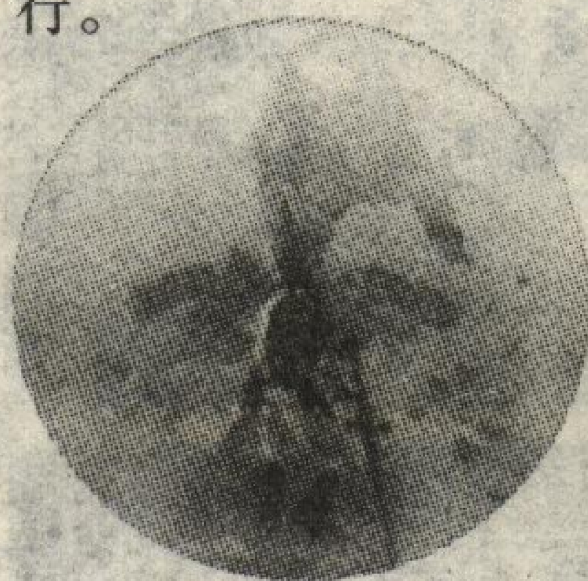
丰富多彩的攻击方式

游戏中角色的攻击方式非常多，通过多彩的攻击给敌人以极大的伤害，在游戏中一定要了解攻击的属性才行。

结界的展开



前行攻击





咒符的使用

游戏性:6
收藏性:7
热销程度:9
建议购买度:6

市场导游

梦幻模拟战V

SS | SLG CD-ROM 使用记忆区数 213
NCS 目前发售中

兰古利萨的传说……



大人气的《梦幻模拟战V》登场了！本次是“兰古利萨传说”的最终章。本作的时间设定是按排在前作Ⅳ代的中盘，也就是说本作的故事，是与Ⅳ代的故事一同发展，那会有怎样的变化呢……

终结



シグマ

◆本作的男主人公，是以人造人的形式登场的，他究竟与英雄的后裔有什么关系呢？



ラムダ

◆本作的女主人公，也是以人造人的形式登场的。无口、无心……



ブレンダ

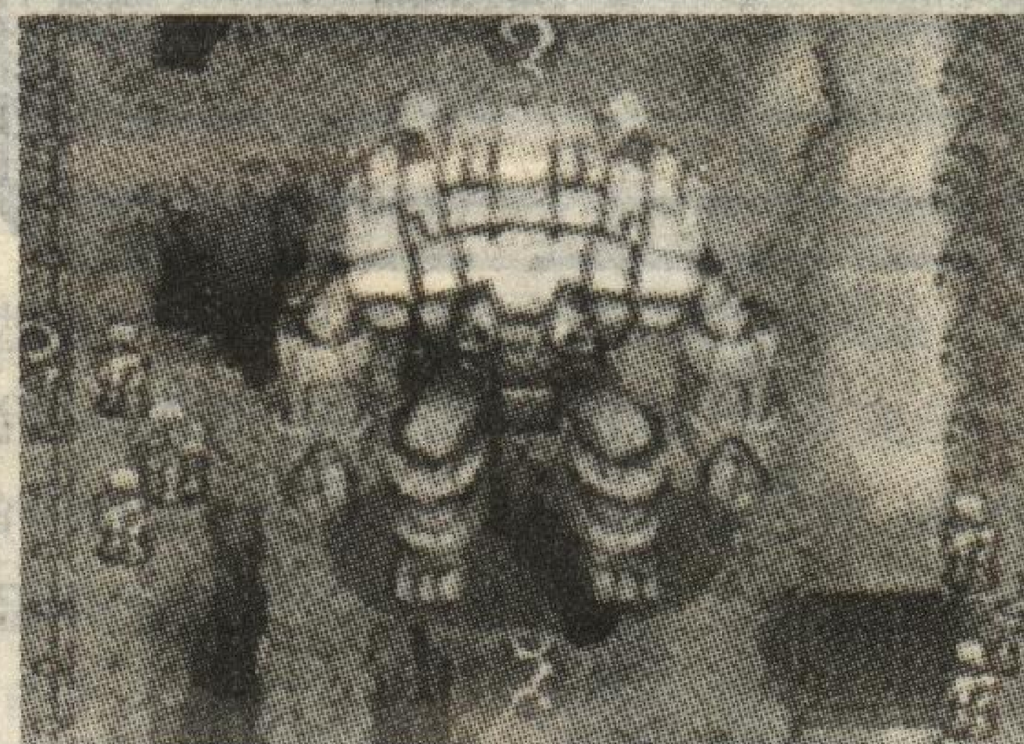
◆女佣兵团团长，战斗力非常卓越，是带领骑兵的主帅。



クラレット

◆カルザス帝国的公主，因为主人公的关系，而加入到己方的队伍中。

本作的优秀系统



与前作相比，本作在系统上有所改良，非常是基本继承了前作的战斗系统，但是在一些细节上进行了改变。另外道具店也有所强化，有了“售货员”登场。在游戏中，是可以随时呼出“帮助”的，这对初接触本作的朋友帮助很大。在配音方面，较前几作也增加了不少，重要人物的对话基本上都有声优配音。

游戏性:8
收藏性:8
热销程度:9
建议购买度:8

市场导游 从T开始的物语

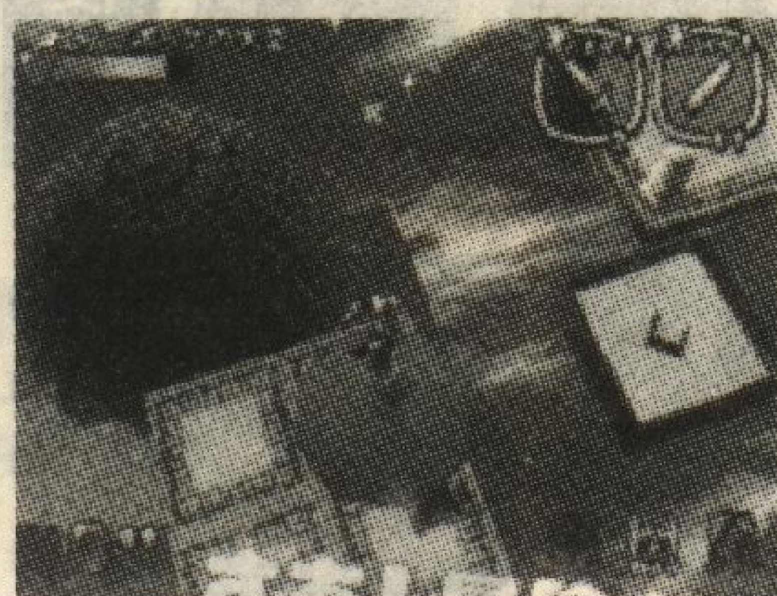
PS	A·RPG	CD-ROM	使用记忆区数2
	JALECO	目前发售中	振动手柄对应

T进入不思议的世界

拥有神奇题目的神奇的A·RPG，在本作中主人公为了帮助自己的母亲，在异世界中与敌人们作战。

游戏里有许多奇怪的设定，在玩游戏时你会发现，在此就不作详细的介绍，但是必须提一下本作的迷你GAME，这是本作的优秀之处，许多的设定都很有新意。





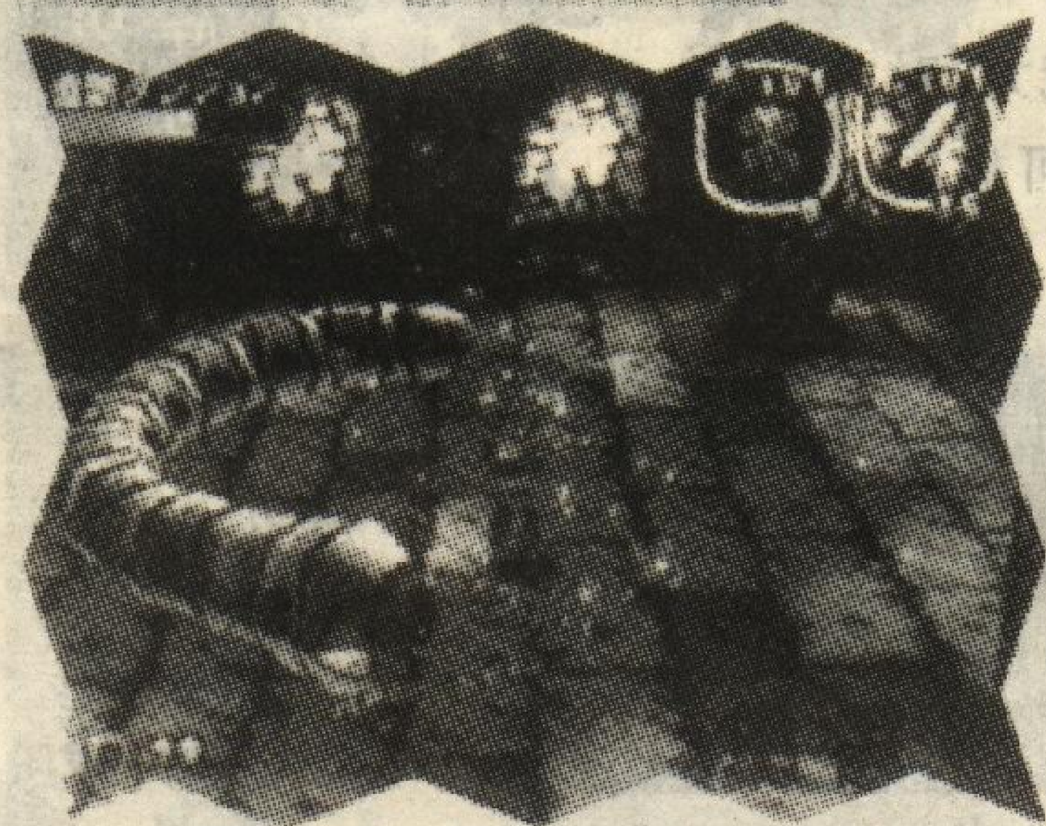

T道具收集

在游戏中，把敌人击倒时会出现许多类似宝石的道具，它们的用处非常多，不仅可以恢复体力、提高能力、使用魔法还可以使武器的等级上升，所以在本作中道具的收集可以说是战斗后的必要工作。



亲自操纵的战斗


获得新装备 种植物可以



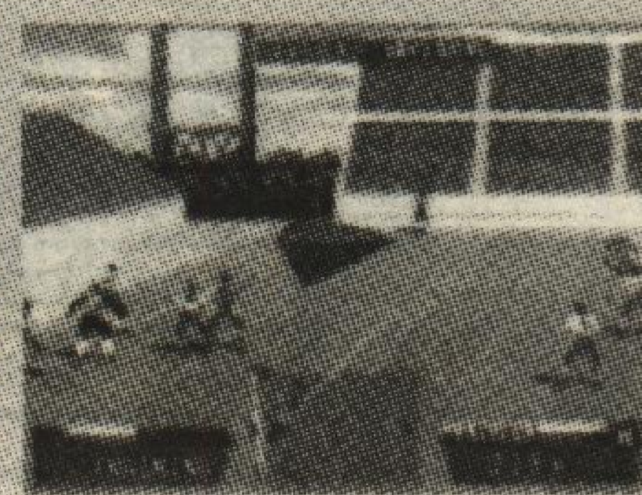
让我们进入由T开始的物语

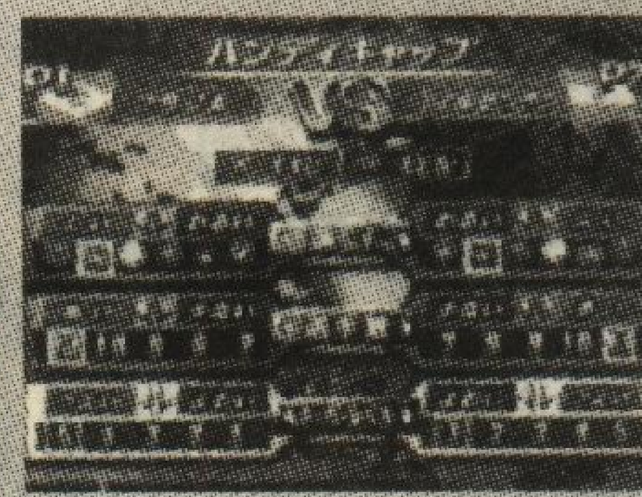
游戏性:7
收藏性:6
热销程度:7
建议购买度:6

市场导游 World Cup France '98

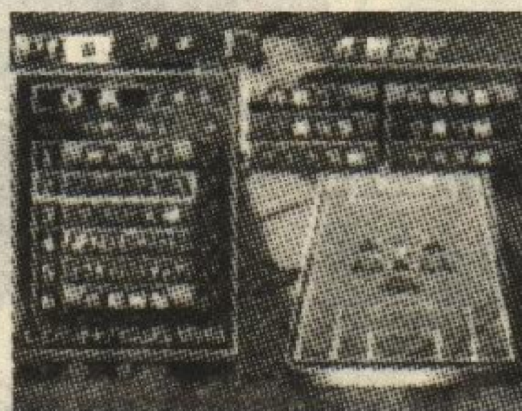
N64	SPT	128M	使用记忆区数18
	KONAMI	目前发售中	

本作是"实况足球"系列的第四作，这是特别为今年的世界杯而制作，虽然所有选手(日本选择除外)仍然不是实名，但是凭借KONAMI制作足球游戏的实力，本作仍然是所有足球游戏中最优秀的作品。有兴趣的朋友可以来试一试自己的水平，当然本作与前几作相比在系统上也有所改变，去试试就可以了解，以下向大家介绍游戏中所有的模式，怎么样，还不买来玩一玩!


练习模式


对战模式


世界杯模式 向大力神杯冲击 挑战各足球强国





难度模式 于此大家可以挑战一下假想的许多场面，能否取胜就看自己的水平了。


PK战

独自带球中路突破…

GOLD!

游戏性:9
收藏性:9
热销程度:7
建议购买度:9

日本热门 GAME 排行榜 TOP10

1998年7月18日发布

以销售量为准

也许是因为98世界杯的缘故吧，本月上榜的游戏竟有三款是足球类。SQUARE的实力又一次充分表现出来，"武藏传"刚刚上市不久就抢到了排行榜的首位。CAPCOM也不甘落后，在SS上推出了"口袋战士"。

武藏传 第1位



PS 厂商:SQUARE
类型:A·RPG
发售日:1998年7月16日

本游戏是史克威尔公司的A·RPG的又一大作，作工极其精美。

POCKET FIGHTER 第2位



SS 厂商:CAPCOM
类型:对战 ACT
发售日:1998年7月9日

让CAPCOM历来格斗游戏的人气人物会聚一堂，一款有趣的格斗游戏。

梦幻模拟战V 第3位



SS 厂商:NCS
类型:SLG
发售日:1998年6月18日

SEGA模拟游戏的最有人气的一套系列的最新作，画面精美，故事动人。

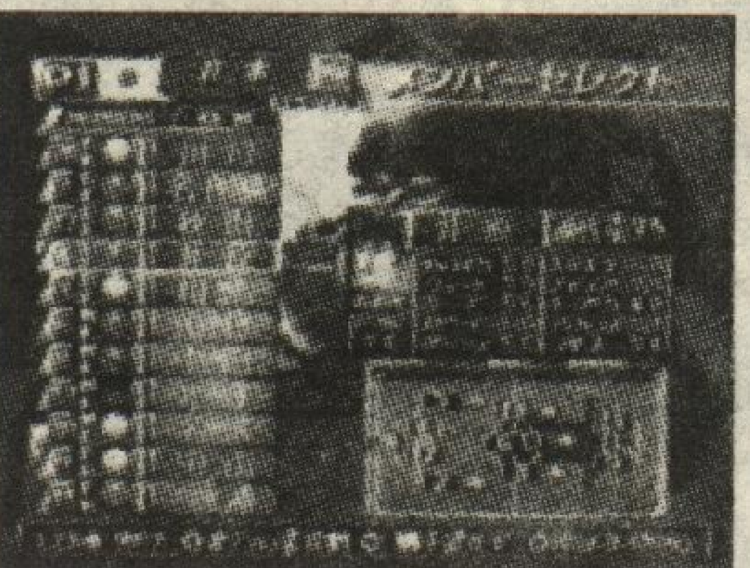
实况足球3～98世界杯 第4位



PS 厂商:KONAMI
类型:SPT
发售日:1998年5月28日

本游戏可以说是PS上最出色的足球游戏了，人物动作细腻，视角很自然。

实况足球～WORLD CUP FRANCE'98 第5位



N64 厂商:KONAMI
类型:SPT
发售日:1998年6月4日

也许是由于N64的发售数量少于PS，它的排名竟在PS的"实况足球3～98世界杯"之下。

世界杯之路'98 第6位



PS 厂商:EA
类型:SPT
发售日:1998年5月14日

游戏的细腻程度上比不上"实况足球3"，但节奏感很强，也是一款不错的足球游戏。

炼金术士～玛莉 PLUS 第7位



PS 厂商:GUST
类型:RPG
发售日:1998年6月4日

此游戏内容十分丰富，其中很多的情节都值得玩家细细把玩。

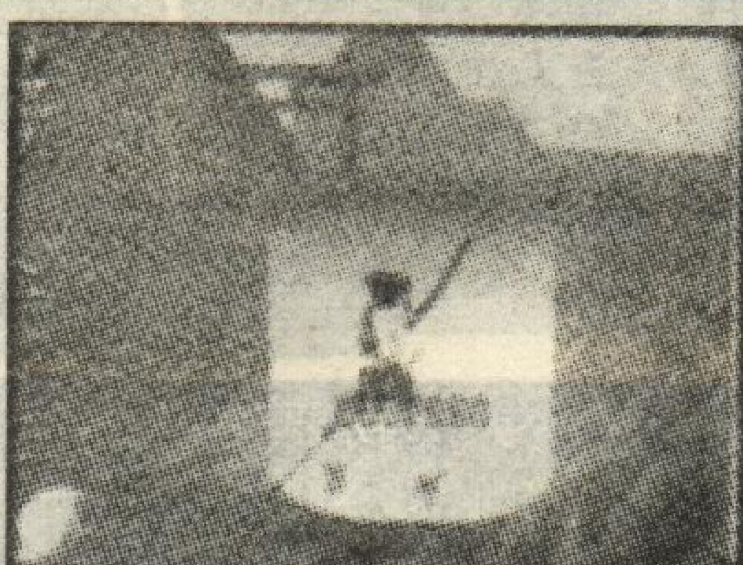
格斗之王'97 第8位



PS 厂商:SNK
类型:戏战 ACT
发售日:1998年5月28日

自从移植到SS后，又在PS上登场，且获得了广大玩家的好评，不愧为SNK的台柱之一。

双界仪 第9位



PS 厂商:SQUARE
类型:ACT
发售日:1998年5月28日

虽说滑落了八名，但依旧不失为一个值得一玩的游戏。三张盘的大容量毕竟没有白费。

NAMCO 合集1 第10位



SS 厂商:NAMCO
类型:ETC
发售日:1998年6月4日

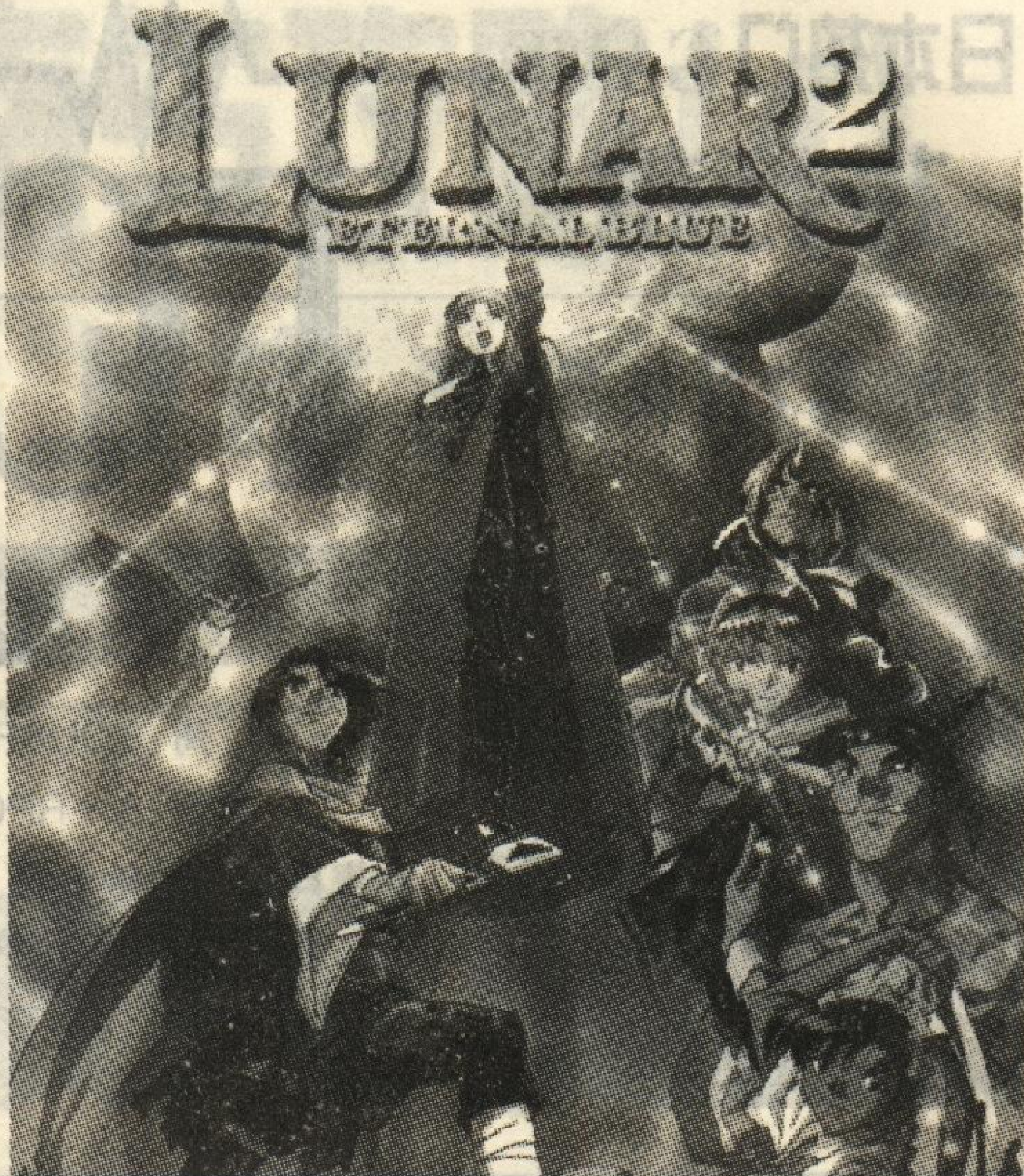
在次世代机上很少出现的合集类游戏，综合了NAMCO在FC上的人气游戏。

世嘉·Dreamcast·过去与未来

世嘉历代主机回顾

当谎言变成现实的时候

“梦”会在世嘉新一代主机上实现吗!?



5月份，一些“谎言”正在变成现实。SQUARE在5月15日(星期五)推出《最终幻想Ⅷ》，世嘉也在8月21日(星期四)，推出世嘉土星后的新一代机。在《樱花大战2》、《超级机器人大战F完结篇》等等很多作品成为热门话的四月份，几乎令人难以置信的“谎言”就已经快成为现实了。在新的硬件中，“梦”可以实现吗!?紧急特集!!直接冲击世嘉的忠实拥护者、业界人士的期待和意见!!我们将密切关注。

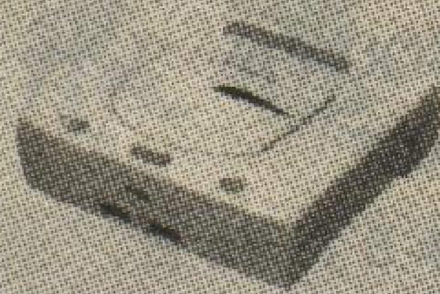


98年底出售?
关键语——“梦(DREAM)”

Part 1

世嘉各代机的历史

让我们回顾一下从8 Bit机SC-1000到32 Bit机土星的世嘉游戏机的历史吧。世嘉的确有它的历史。



Part 2

读者所期望的新一代机的理想状态

我们对500名读者进行了紧急抽掉调查，缜密地作了关于用户希望什么样的产品的报告，读者对世嘉机究竟有着什么样的期待呢?(实际上大多数的国内玩家还是对软件最感兴趣)

Part 3

各杂志社看到的今后的开展范围

各游戏杂志社接到了推出新硬件的通报后，都注意到了这一情况。从杂志的角度，客观地分析了新硬件。访问了各土星专业杂志的总编及周刊杂志ファミ通总编。

Part 4

要想了解情况，看这里!

虽说谁都可以理解你必定会对新硬件寄予厚望，但是你必须重新冷静地看一看。最后，讲了业界内情，那就是《对新一代机的期待》。







我要使世嘉突飞猛进

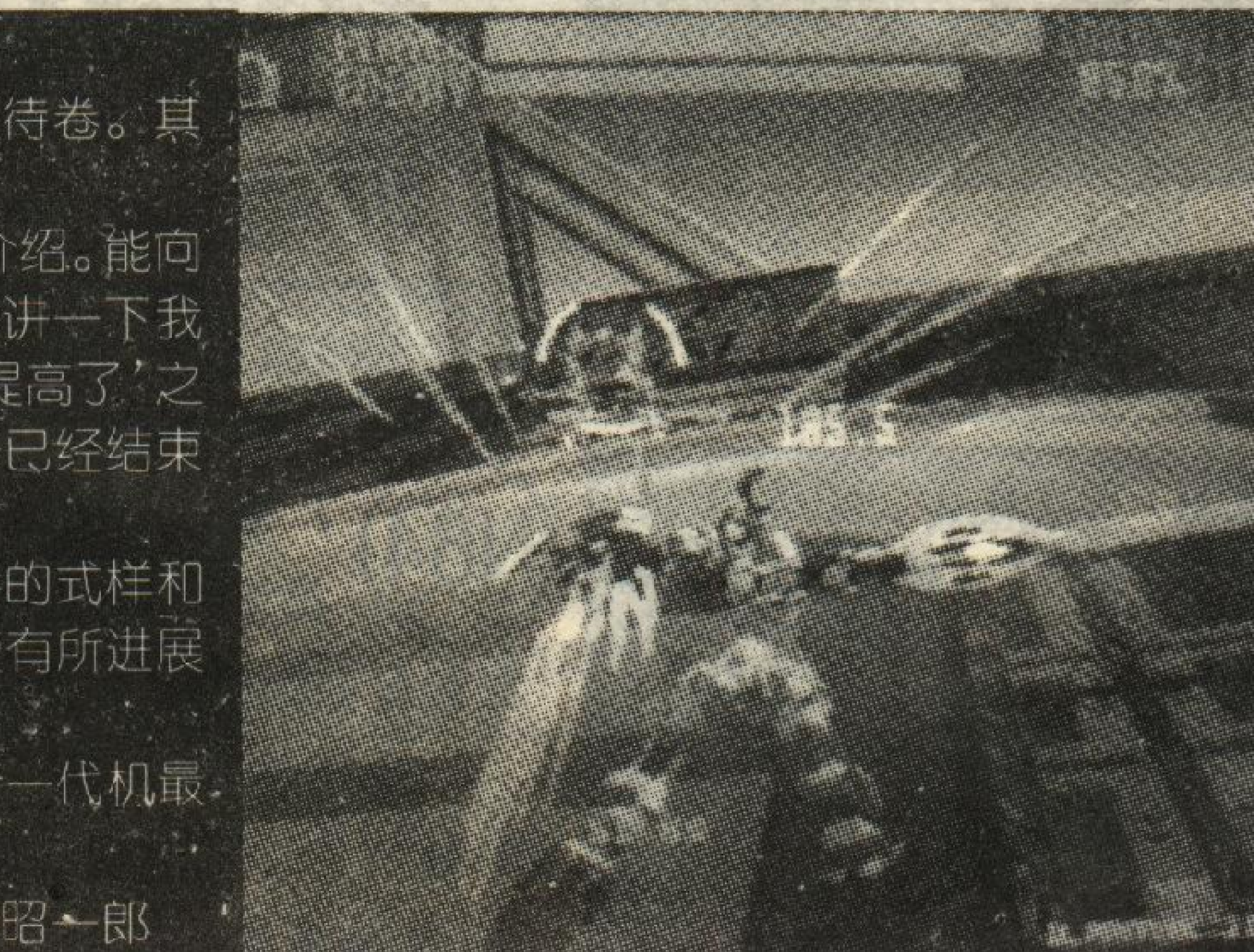
世嘉公司入交社长寄给每一新闻机构一张招待卷。其内容如下：

“给各位送来了下一代娱乐机发布会的内容介绍。能向大家公布我要使世嘉公司迈进的时候到了。我想讲一下我的打算。我不想只讲一些‘硬件性能已如此大大提高了’之类的无聊话题。”那种单单是硬件工具设计的竞争已经结束了。

本号杂志出刊之际，入交社长公布了新硬件的式样和工具设计，作为促进游戏与人之间的娱乐关系，使有所进展的梦的游戏标语得以实现。

5月21日。在今天以前，似乎是“谎言”的新一代机最终纷纷公开被推出了。

世嘉股份有限公司董事　入交昭一郎



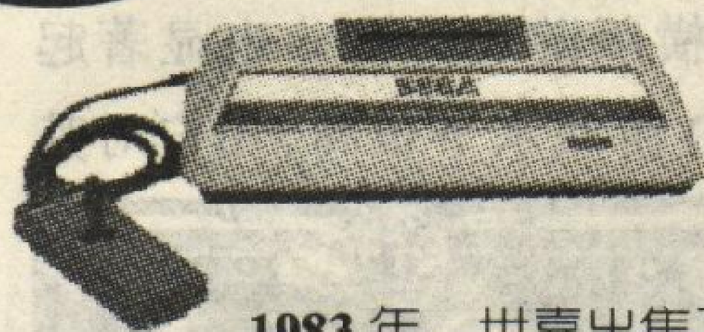
通往世嘉新一代机的道路

世嘉迈入家用机领域已有14年了，这回介绍对新一代机展望的同时，也简单介绍一下这14年来走过的道路，你也许会知道意料之外的事情呢！？

SG－1000 系列家族

生产街机游戏的世嘉，于**1983**年开始踏入家用机领域。奇怪的是，世嘉与任天堂出售**ファミリー**电脑完全在同一天，出售世嘉**SG－1000**机。这个挑战不能说一定能成功，但它是世嘉首次通过橱窗进行游戏流通的值得纪念的日子，如果没有这段历史，也许今天的世嘉就不会存在。一切都是由此开始的。

1984 年 世嘉 SG·SC 系列



83年7月15日开始销售
定价15,000日元
推定出手数30万台
总种类数:30种
（有关SG－1000的数据）

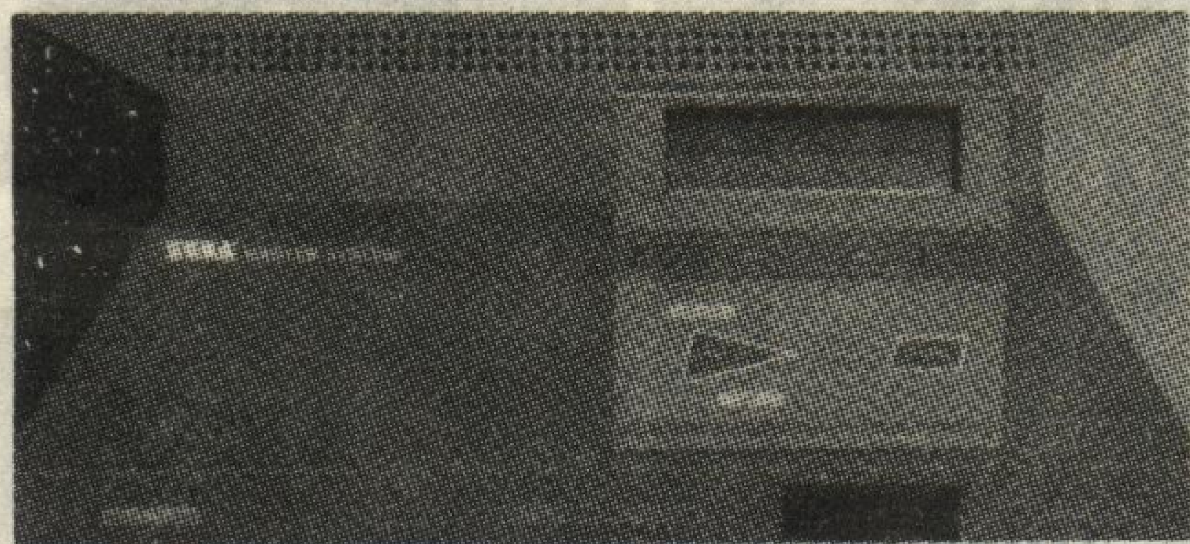
1983年，世嘉出售了最早的软件式游戏机。与任天堂相比，虽不能否认有硬件性能的不彻底性，不过我们不能忘记，它是奠定了人们可以在家玩世嘉街机产品的基础的游戏机。内有**パンコン**性能的**SC－3000**相当于其兄弟机。顺便说一句，在这段时期，世嘉也制作并出售其它制造商的游戏产品。

1986 年 世嘉第三里程碑，MASTER SYSTEM(8 bit)

最大16色显示
连环游戏的移植
FM音源

85年10月出售
定价:15,000日元
推定出厂台数:50·150万台
总款种类数:30·82种
正规厂商数:1

SG系列的最后一代机。**16**色显示及**FM**音源等工具设计大超出竟争对手任天堂，而且《基本界限》及《幻想地带》等世嘉黄金期街机游戏，由于能在家里玩，而成为最大优点。具有装备了**FM**音源及**3D**机能的世嘉第三代的上位互换机出现。从这段时期开始，不仅出售移植产品，而且也出售《幻想者》这个积极的独创项目。



MEGA DRIVE 时代

从这时起，硬件突入战国时代。任天堂、世嘉、**NEC－HE**扩大了竞争。

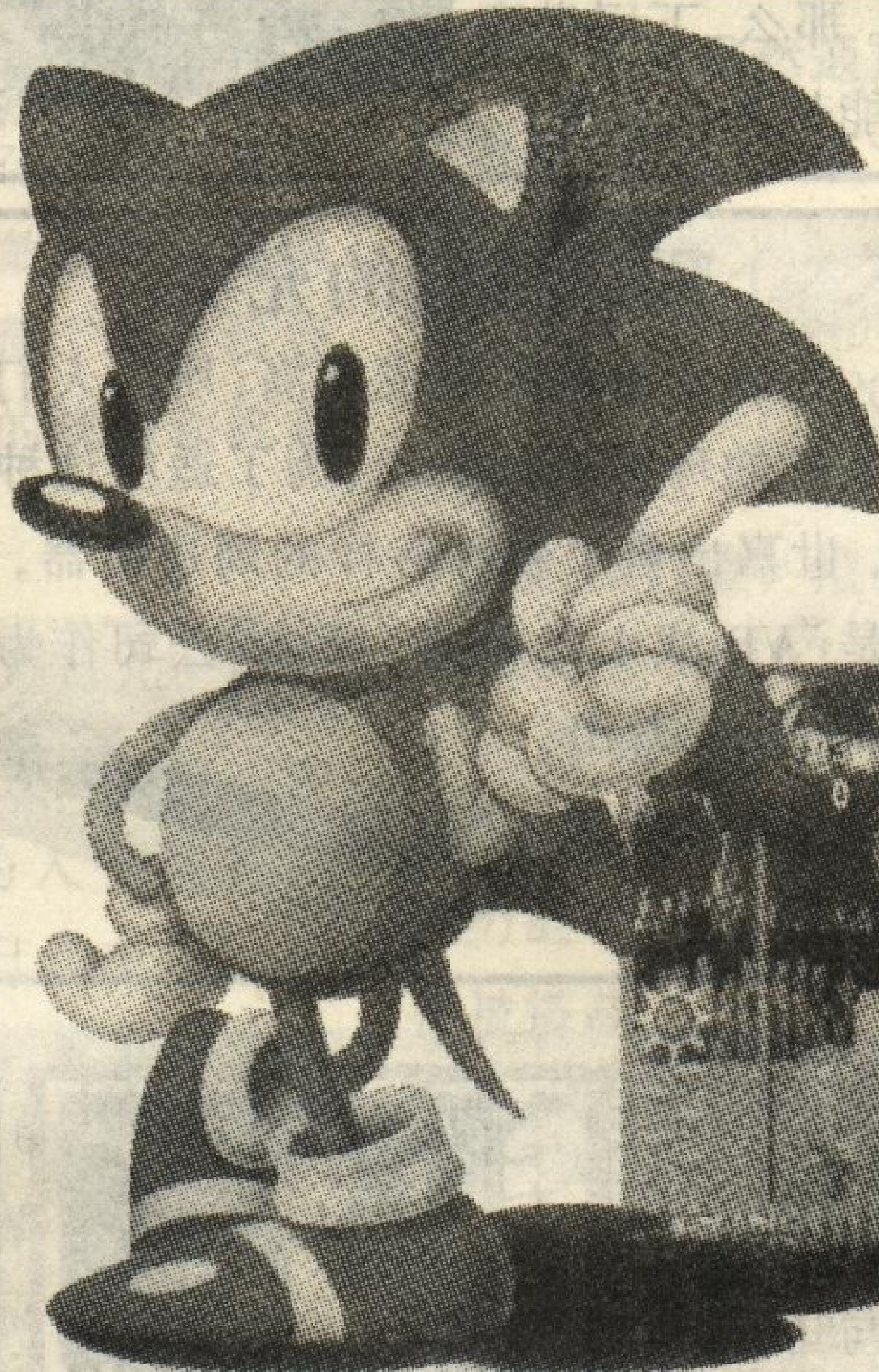
16 Bit
正规厂商的增多
5年来400种(游戏)

1987 年 MEGA DRIVE(16 bit) "创世纪"

88年10月29日出售
定价:21,000日元
推定出厂台数:358万台/总种类数442
正规制造厂商数:60家
(93年4月23日，出售廉价???。12,800日元)



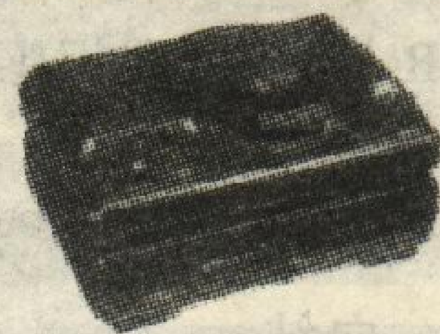
《创世纪》是世嘉于**1988**年大张旗鼓地开始出售的多数硬件的**16 Bit**机。厂商大幅增加，总种类数也已超过了**400**种。它在国内大受欢迎，而且在美国、欧洲需求量也加大（美名《创世纪》），海外版的游戏也出售了很多种。虽然它被指出与任天堂的超级任天堂相比，色数变少，声音变弱，但是它的处理速度很出众，特别是动作及棒球系列的软件得到很高的评价，再加上街机游戏的移植，通过媒介，大大争取到了狂热的拥护用户。**CD－ROM**部件及调制解调器等等，成为以向现在的土星靠近为目的的基础的周边机器也上市了。



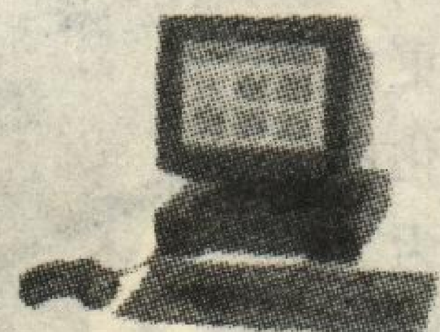
能出声音的刺猬

它作为**MEGA DRIVE**典型代表的动作游戏，是在硬件面世三年后的**91**年**7**月**26**日出售的。这是一部给后来的游戏业界带来深远影响的杰作。这以后索尼克成为了世嘉公司的招牌人物。

由百万部件派生出的各种硬件及技术



MD－CD



PC套机



MODEM



32X

GAME GEAR

从现在算起，实际上**8**年前，便携机"**GAME GEAR**"就已上市。当时我们感到了大大领先于时代，而且希望彩色液晶技术一定会在今后得到应用。

SVP 尖端

在**MD**中，使被认为不可能移植的"**VR**"成为可能的是世嘉虚拟系统处理器（通称**SVP**）。软件内容超越硬件性能的是家用机的关键。无论是哪一种游戏机上，世嘉都依靠技术力量去弥补硬件落后的不足。世嘉土星也是如此。

SEGA

从世嘉硬件群中看到的各种各样的扩展的不能性

世嘉在与时代变迁的同步，常常开发出新的东西。在此，让我们挑选出世嘉出售的特殊硬件，来验证一下扩展的好坏吧。

MD 接波器

在**MD**上驱动第三代软件的**MEGA DRIVE**。这种尝试虽说曾具有划时代意义，但是它已经随着硬件衰退的同时，变得不需要而消失了。当新一代机问世时，出现了与土星的互需要，而只要看一下以往的前例，实际上这种需求并不是很受重视的。但是，我们还是很希望土星继续存在下去。

世嘉土星时代

媒体也从卡带上转移到了CD－ROM上，游戏机已进入了成熟期的时代。当任天堂正在改变自己发展的方针时，默默而起的SONY阵营成为世嘉的竞争对手，经典街机软件在一个接一个地被移植时，另一方面，向美少女游戏机发展的方针也同时开展起来。

1994年 世嘉土星（32 Bit）

94年11月22日出售
定价44,800日元（出售时）
推定出厂台数:500万台
总种类数:985
制造厂商数:约200家
（98年5月,现在）



成为世嘉主要硬件第三代的世嘉土星，作为第一代CD－ROM专用机上市了。随机同时出售对当时市场冲击很大的《VR战士》，大约半年内突出100万台土星，完成了与这以前世嘉硬件产品划分时代界限的令人称快的举动。成为重点的毕竟是街机移植产品吧。把AM2研作为起点的，为数众多的技术集团，与世嘉土星软件的开发直接关系很大。而且，各制造厂商的技术力量留有准确的反应。

主要卖点

AM2研

2D与3D的混合化

三年半中约有1000种（游戏）

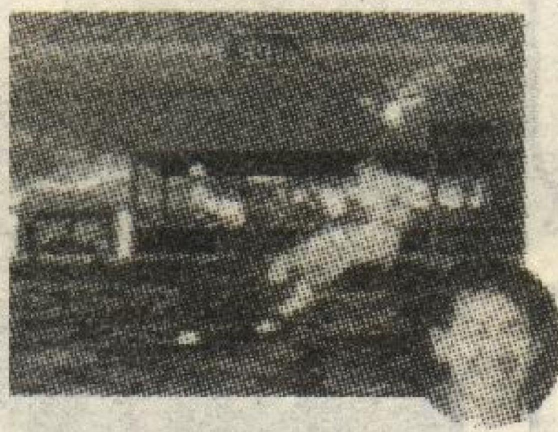
横版游戏

与硬件性能的提高相辅，继"MEGA DRIVE"时代横版游戏的奋斗也显著起来。特别是2D游戏水平很高，用户对其评价也很好。在3D呼声很高的同时，坚持2D游戏也是有必要的。



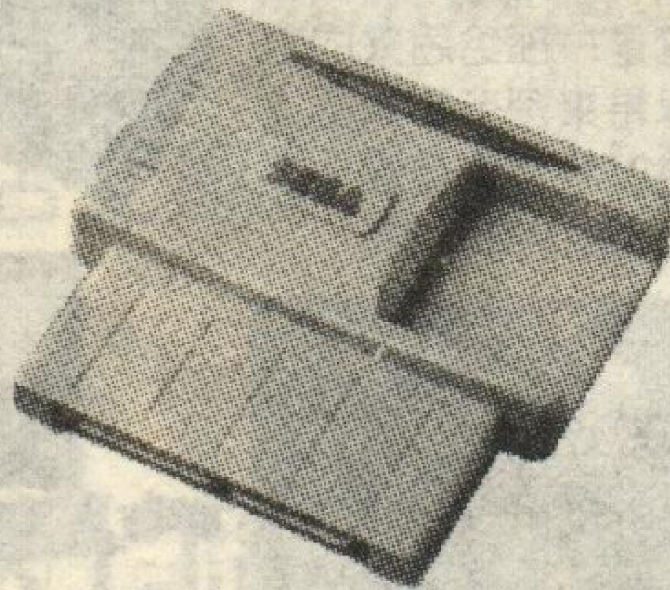
AM2研与铃木裕的功绩

对于世嘉土星从兴起到发展到中期青云直上起率先作用的，毕竟是世嘉AM2研及负责其研究的铃木裕部长。世嘉唯一的百万软件"VR战士"现在看来也觉得有新鲜感。那么，下回世嘉又能带来什么呢？



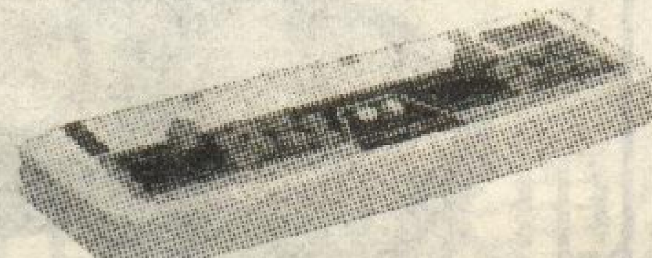
用调制解调器使联网及通信成为可能

调制解调器出乎意料地发展起来。虽然令人遗憾的是支持软件较少，但是尽管如此，"电脑战机"及"VR战士"使我们感受到前所未有的兴奋。在新硬件中，向结构更加明朗化的发展为人们所期望。



周边机器的充实

正因为游戏的完成度高，所以人们想在良好的环境下玩游戏，为了适应这种需求，世嘉出售了各种各样的周边机器，尤其是"VR战士"，是将"筐体"公司作为一种商品的杰出项目。这也是所期盼的。



与街机互换的基板ST－V

为了使从街机游戏上顺利地进行移植，开发了和世嘉土星的互换基板ST－V。街机游戏上市仅数月之内，土星版就有售了，其间隔之短令人叹服。这种装置在新一代机出现时也会继续得到发展的。如能与MODEL 3互换，将是一件很了不起的事，令人期待。



1998年世嘉土星名作！
世嘉土星将要做些什么？将会发展到何种程度？

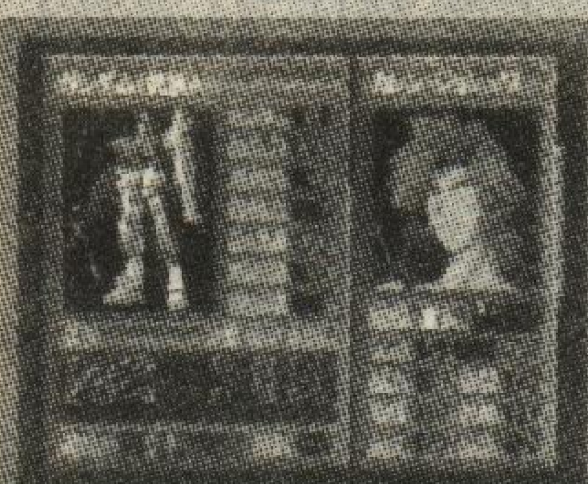
本次发布的新主机的时机和状况与MEGA DRIVE末期时新主机的发布完全不一样，无论从用户一方还是从生产厂商一方看，都可以被看作是进入了成熟期的一代机的推出。这对将会给今后的土星的生产带来什么样的影响呢？

具有讽刺意味的是，从去年年底至今年5月，获得很高评价的游戏品种一个接一个地上市了。本次新主机的推出很可能对这一势头泼了一盆冷水。绝大部分用户都有这样的期待与不安交错的感觉："新主机出现固然好，但同时从另一面看，旧土星市场会急剧衰退的。"那么首先，世嘉对日趋成熟的土星也是在后半年更多加倾注心血才是。



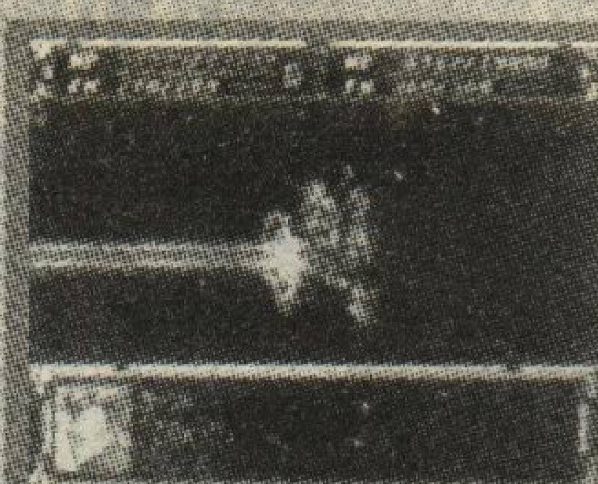
樱花大战2 ～请你别死去～

这是世嘉土星用户所期待的续篇。在新L.I.P系统中出现了2个新人物，并且系统及战斗也得到了大大改善，用户也很满足。突破了50万销量也是个好消息。



机动战士高达 吉伦的野望

这部作品较完美地再现了电视系列片第一部故事（一年战争）。不仅原著，在外传及游戏中出现过的人物和机械也在这部作品中出现了。这是一部使游戏迷热血沸腾的作品。



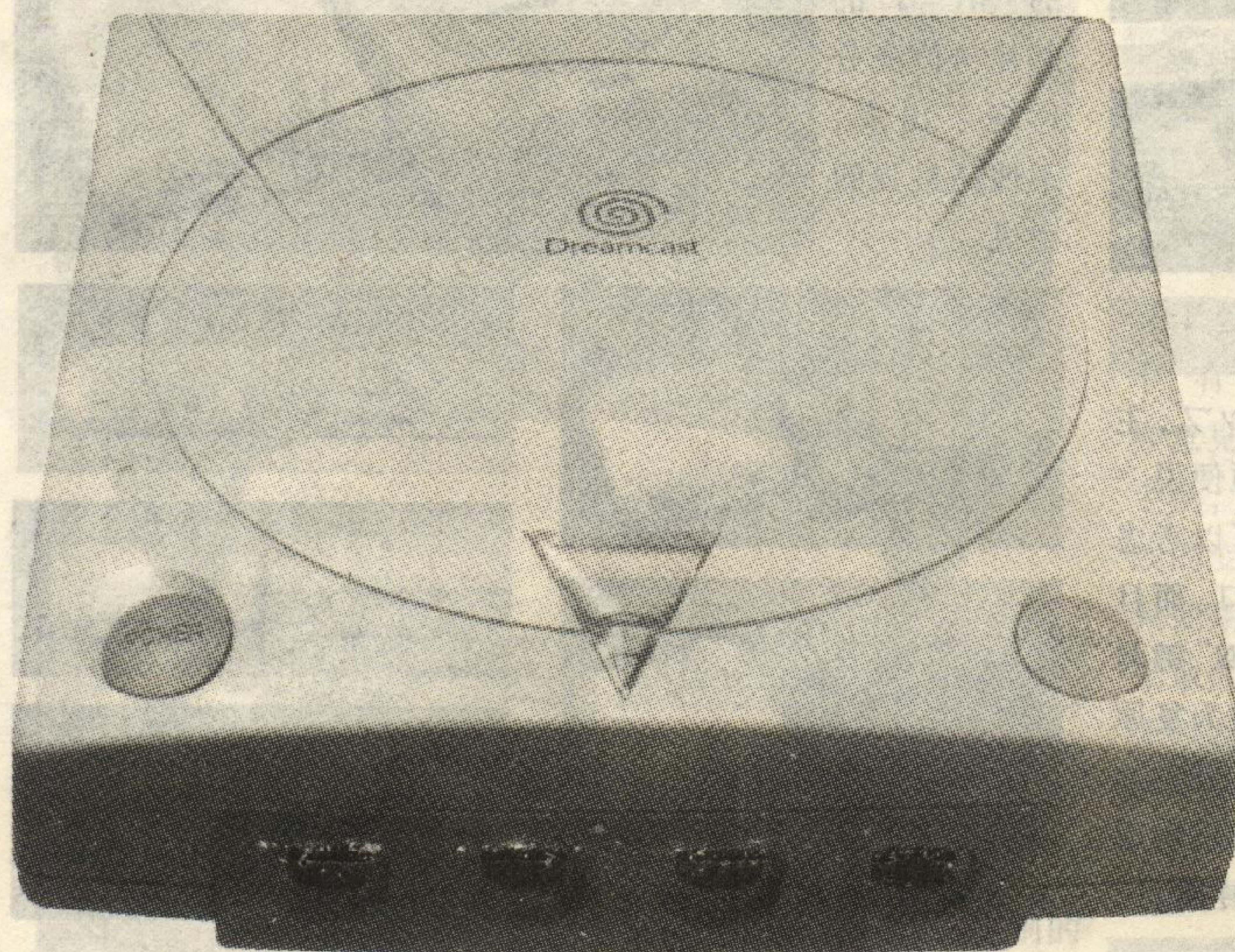
超级机器人大战F ～完结编

这是"超级机器人"系列的最新作品。不存在什么拙劣的改编之类的，游戏迷们可以安心地去玩了。在内容丰富的剧本中，依迪安及GUNBAN STER等新人物很有特色。



Dreamcast 的详细彻底检验

责编:FOX



从5月21日世嘉公司公布之后的两周，到发卖日的11月20日的6个多月间，Dreamcast为了实现“绝对胜利”，大概又对规格和设计进行了变更。但是，如果对这次发表的垮时代主机以及相关的事项重新评价，可以从中看出世嘉做为目标的方向性。虽然，其中的一部分并不十分明了，但还是要对现在已经十分清楚的Dreamcast的情报进行概括。

在日本方面世嘉土星销售600万台，但是5月20日也刊登了全面广告，事实上却成为了“失败宣言”。然而现在，世嘉用公司命运进行赌博开发中的新世代机器就是这种Dreamcast。CPU来自日立，图象处理器来自NEC，音响是雅马哈，OS系统从微软等方面得到合作，从而实现了游戏机消费史上最强最高的规格和机器性能。

初次面世决定于11月20日

发卖日定于半年多后日益临近的11月20日星期五。在到临之际还要进行盛大的前夜庆祝活动，予计还要召开贯穿全国的“数字马戏”的大会。希望计划是4个月100万台的销售量。不久的99年秋天在北美洲发卖。



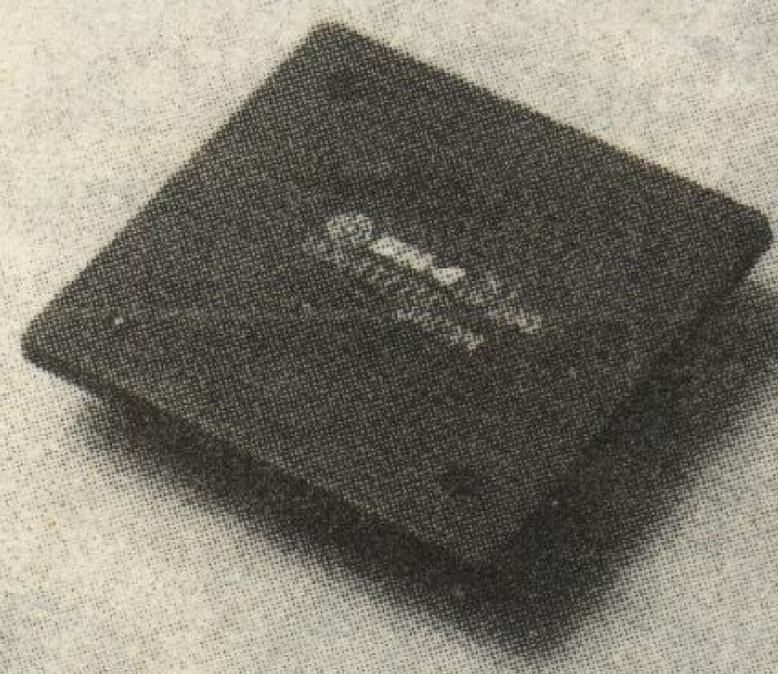
价格决定为2万日元一台

虽然没有正式的协议，在发言会上世嘉的入交社长发言:“2万至3万日元左右”。现状是含括土星机，家庭游戏机以低于2万日元的价格销售，大概是认为高能机3万日元以上难以令人接受而采用妥当的价格。

会同时发卖5张软件吗?

世嘉正式发行同时销售的软件有5张，只是题目不明。2、3张出自世嘉，剩下的估计来自ライセンシイ。然后，年终及年初大约达到10种以上。“D之食卓2”真的会出现吗?还有大家所关心的MODEL 3基板上的“VR3”、“世嘉拉力2”等经典街机游戏。

CPU采用了最高等级的SH－4



SH－4是去年年末刚刚开发出的最新型的CPU。360MIPS的性能是等级最高的。而且CPU芯片之外搭载了128比特的图象处理，还有虽然通用但非常适合游戏机的パフォーマンス。

搭配グラフィックエンジン



每秒300万POLYGON以上的描画能力，多彩的CG效果的机器性能，世嘉的业务用主板使用MODEL 3而且采用了发挥高性能的“Power VR 2”。可以考虑为只有持有这种能力的テクスチャ用的专用内存被搭载了。

主内存为16M

为了发挥CPU等的高速处理功能，相应的数据储存的内存就变得必要了。这个硬件有16M的SDRAM，而且搭载了2个尖端技术制造了每片64M Bit的TYPE。

与微软合作OS系统

作为OS的平台使用WINDOWS CE的最惠者是程序环境。换句话说，就是有了缩短开发时间的可能性。做为结果，玩家可以期待的软件数量也因此上升了。

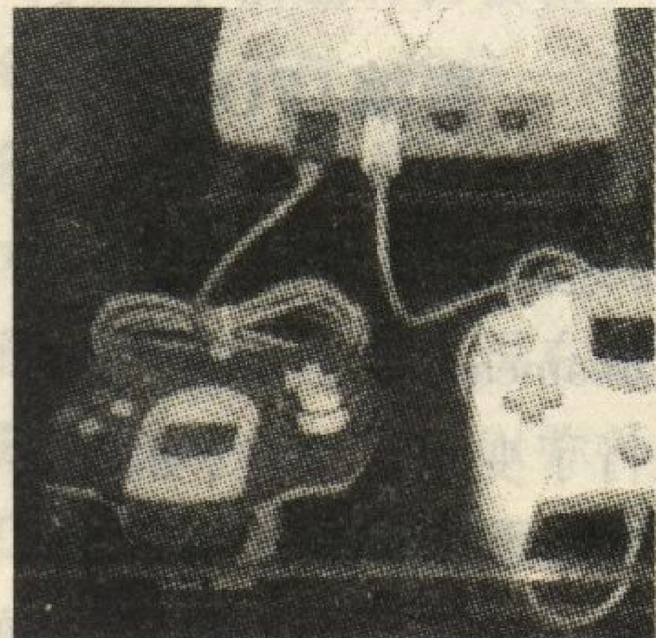


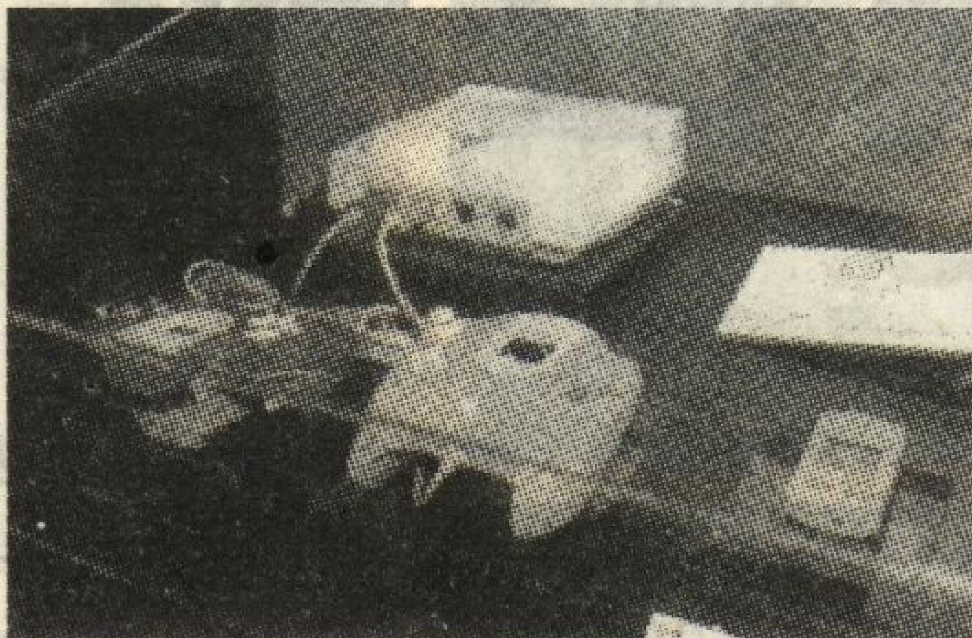
媒体是CD－ROM

媒体是CD－ROM，搭配了最高12倍速的驱动。上期已经解释过这种被称为CAV方式。虽然听到了没有采用DVD引起的不满，但是现在安装不仅提高自身价格，而且也没有稳定大量提供软件的路线，但是Dreamcast的CD－ROM予计可能采用与原来的フォーマット不同的高密度类型，可以收录1G Byte以上的数据，这一点对拷贝对策也很有效。(不过……)

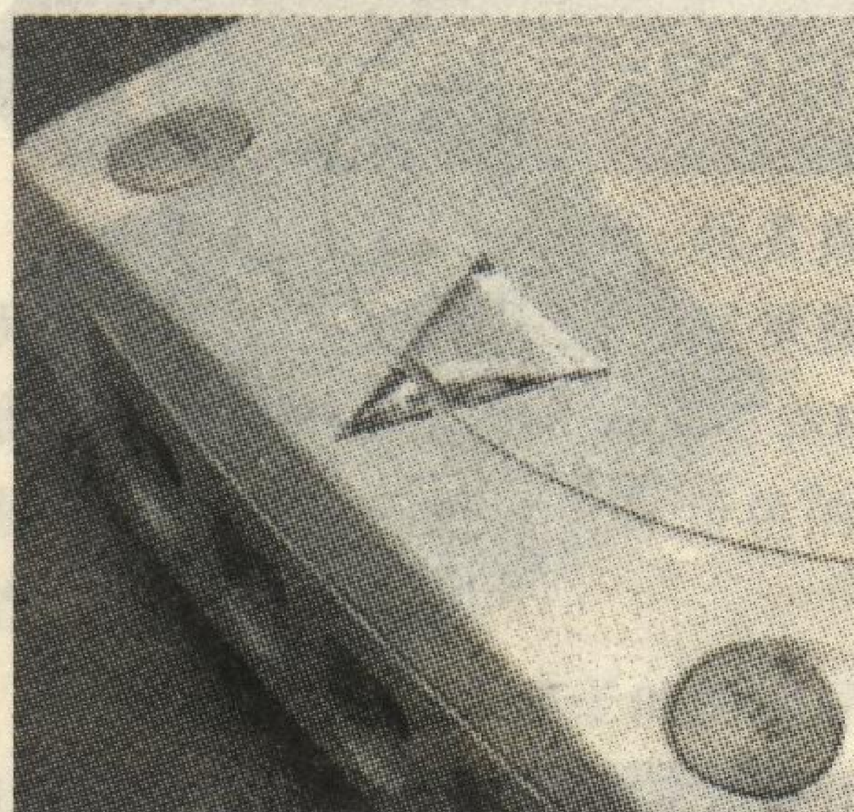
CD格式有彩色バリエーションン吗?

在发布会上展示了蓝色及黄色的手柄和PDA。让人联想到是否有N64那样的彩色バリエーション。展出的モックアップ好象测验用的制品,以后的事项好象还完全有决定。但是,白色的主机颜色的评价是最好的。





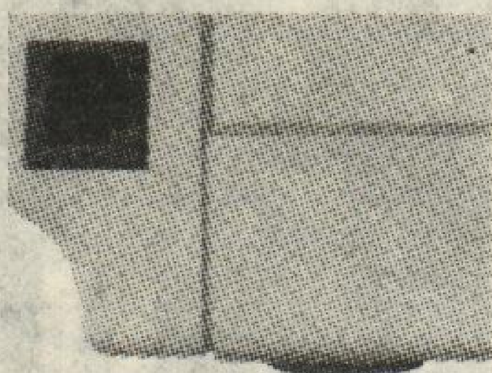
没有转换开关

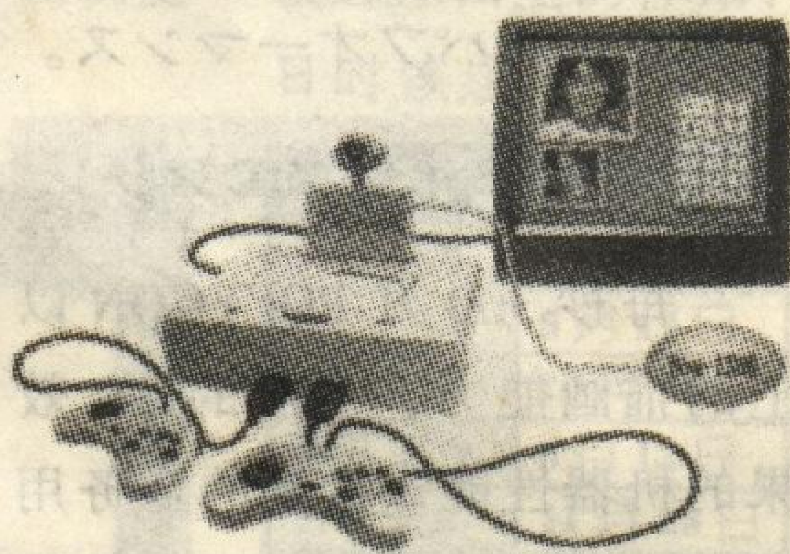


仅限于モックアップ,主机上没有转换开关。顺便说一下,中心的晶体部分可以考虑为パワーランプ和窗口。而且PCエンジン上有"RUN"键与"SELECT键"同时按做为复原的机能。并不是因为NEC加入ハード,而可以认为是做成采用同样方式的电器转换。

装备标准的通信机能

世嘉的主机是16位机以下,通常支持MODEM。但是这次按标准进行装备。而且,按照规格表上所写,支持传送每秒33.6K Byte以上的数据,至此为止网络的功能可以发挥了吧!相信象联网类的游戏会很多。

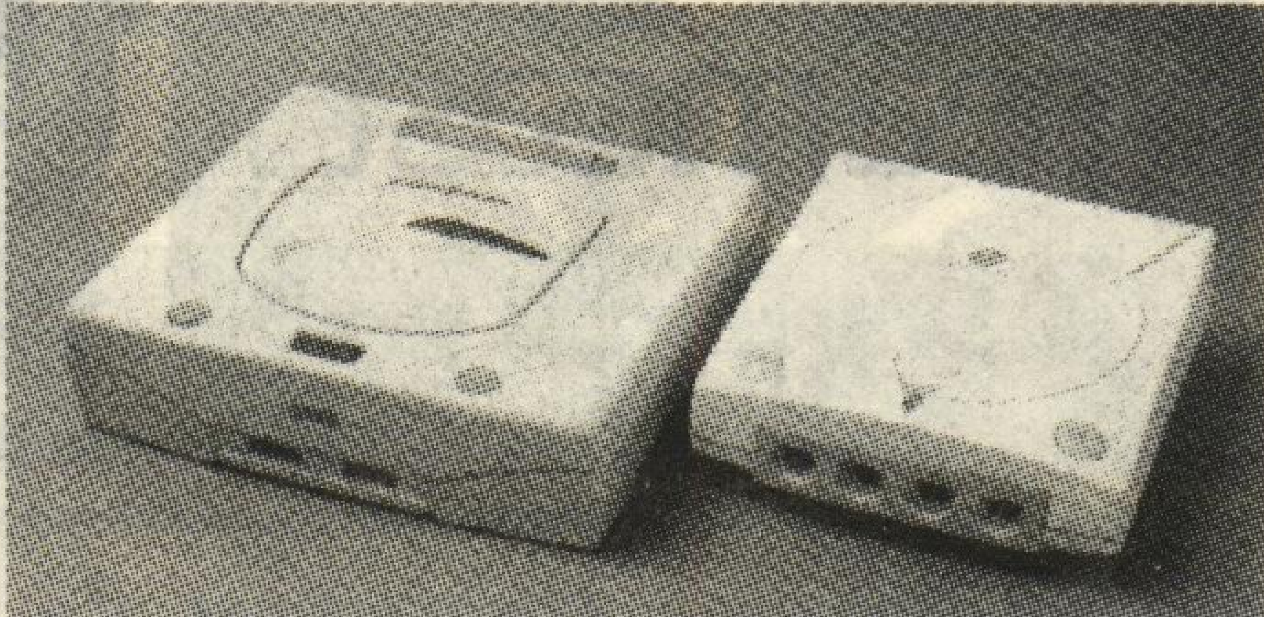


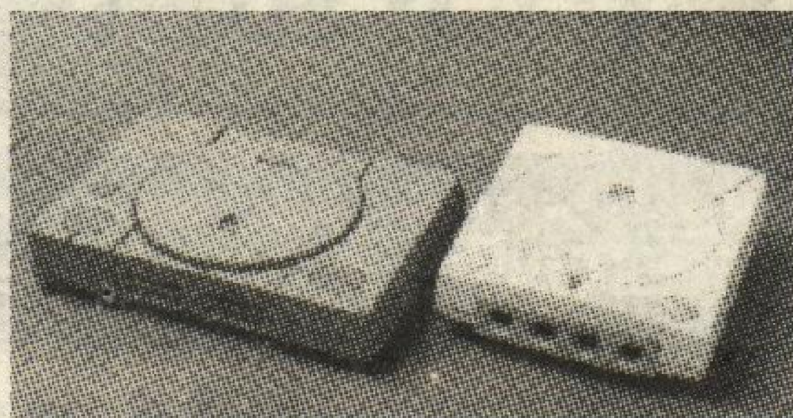


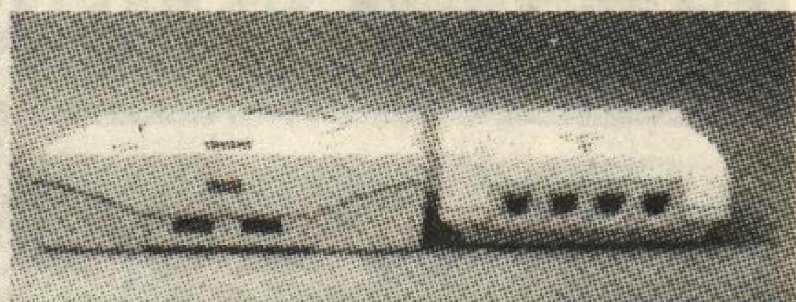
另人期待的联网游戏!

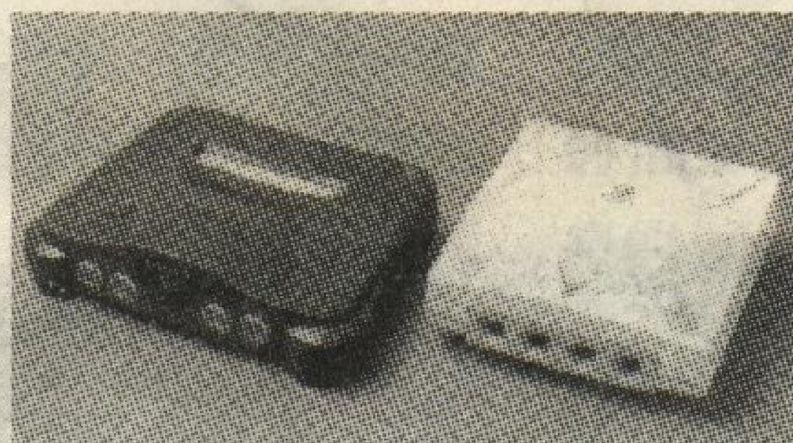
190×195×78mm的迷你型主机

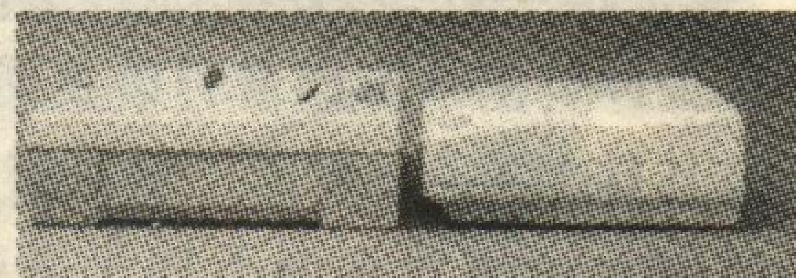
使人感到世嘉的认真程度的是主机外观与大小。如果说"比任何硬件都小"是绝对正确的。使用了曲面技术而有边缘效果的设计,边角变成有些圆可以显得更小。对于对数字不敏感的人准备了下面各种主机相比较的照片。重量2kg,主要部件聚于中间的样子。耗电力小散热量小的SH-4的芯片价值充分体现了出来,不愧是最强的主机。

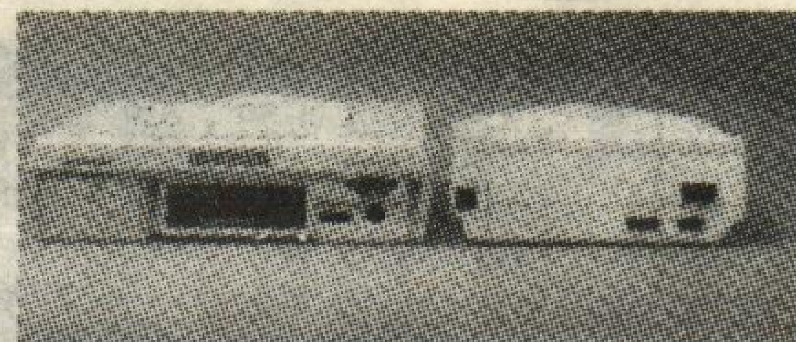












与其它次世代主机的比较

是否可以与土星互换呢?

在这里可以明确的回答不行。虽然1000多软件资源不能利用有些可惜,但实际上如果土星CD格式也可以使用的话,本身的价格会变得相当的高。虽然Dreamcast发卖后,不久就会并行销售的两种主机,土星仍会做为现役的主机活跃下去。



梦幻阵容(Dreamcast)机能大公开

CPU	SH4:128位RISC CPU(主频200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS)
图形处理器	PowerVR2(CG画面性能:300万POLYGON以上/秒)
音源	超级32位RISC CP(64通道ADPCM)
主内存	16Mbyte(64MMbit SD-RAM×2)
MODEM	V34(33.6Kbps)
操作系统	Mircrosoft(R)Windows(R)CE
媒体	CD-ROM
CD-ROM DRIVER	最高12倍速
最大同时发色数	约1677万色

画面表示处理机能

Bump Mapping	凹凸的生成
Fog	雾效果
Alpha-Blending	半透明效果
Mip Mapping	POLYGON物体间的影像绘制处理
Tri-Linear Filtering	线条图案描绘生成技术
Anti Aliasing	轮廓平滑功能
Environment Mapping	场景质感技术
specular Effect	光反射效果
数据存储方法	使用PDA
其他机能	计时机能
机体最大尺寸	190mm(W)×195mm(H)×78mm(D)
机体重量	2.0kg

手柄



可能是土星的マルコン的进一步进化。Dreamcast 的专用手柄。

手握的部分做成突出部很大，设计成部分地方シェイプアップ的样子。操作系统有方向按钮，模拟对应手杖，A、B、X、Y 钮，模拟对应左右按钮以及开始钮 9 个按钮。背面部分准备了两个翼，还可以把主体侧的功能转移过去。

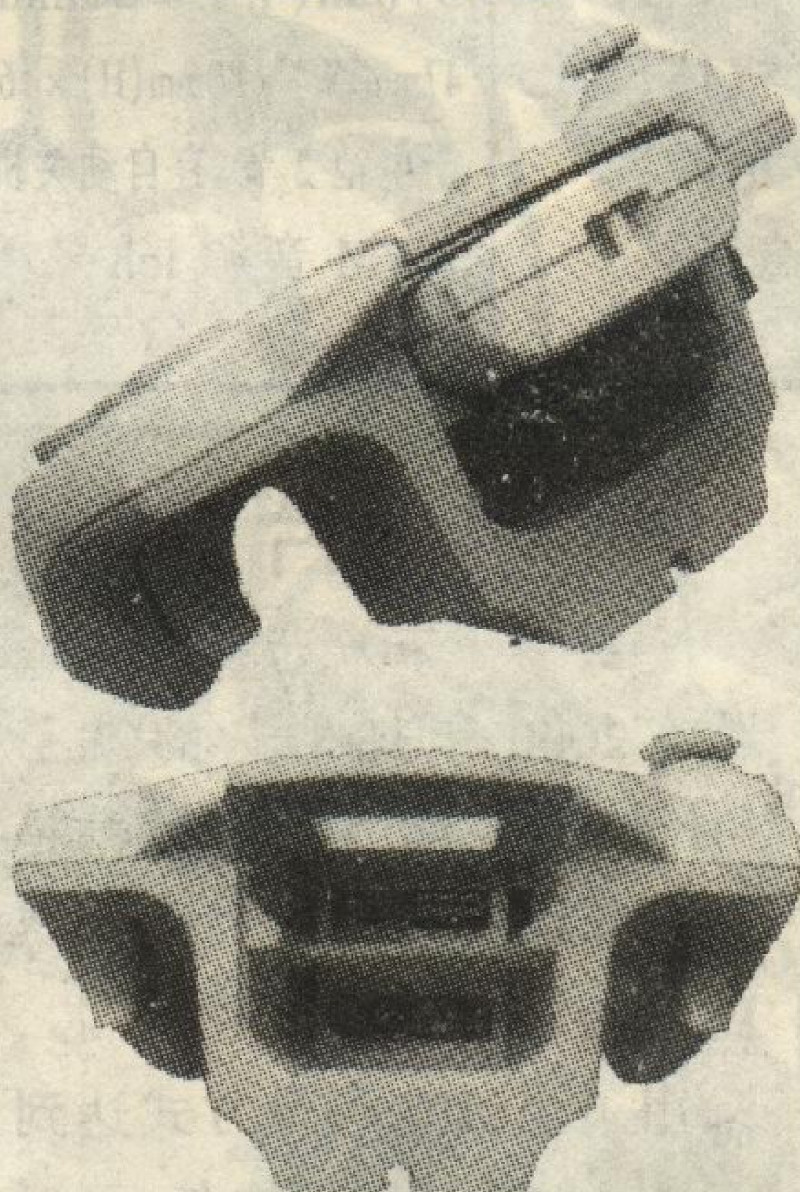


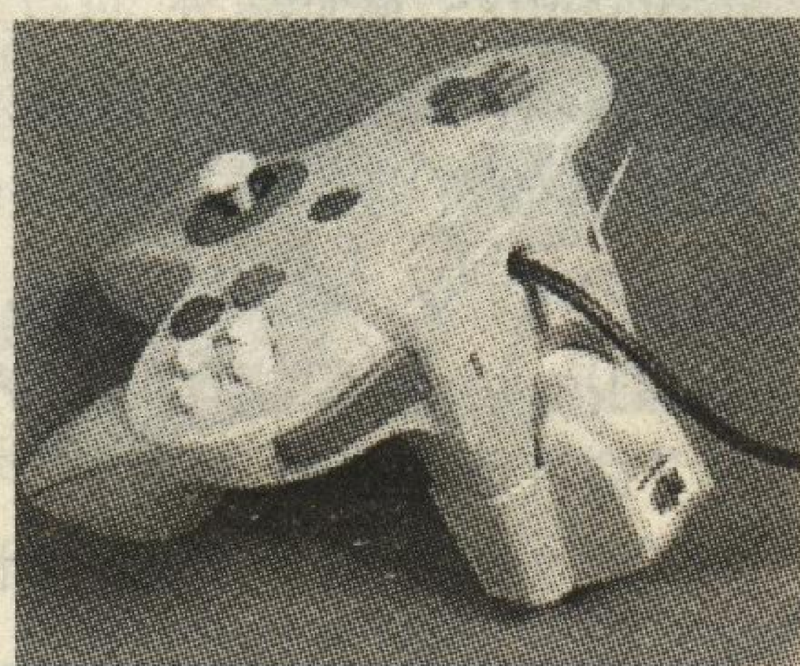
历史上最大形的手柄

现在把模拟手柄与相对应的正统手柄相比较，Dreamcast 的手柄比マルコン还要稍微大一些。比别的公司的 2 种手柄明显大了许多。中央的孔安装着ビジュアリメモリ 2 个设备。可能是考虑到了前代手握约大小及不安稳感吧。而且，マルコン价值 3800 日元，而新型手柄的价格还没有决定。

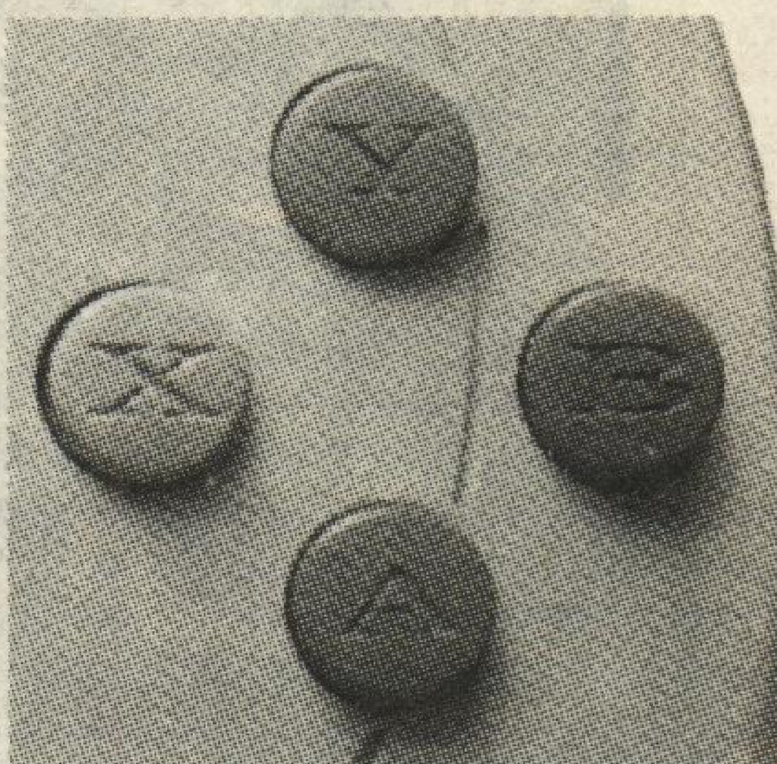
有两个扩大插卡孔意味着什么呢？

在手柄的里侧有 2 个安装ビジュアルメモリ的插口。N64 也能够把振动器安装在手柄上，可以说是充分考虑到了同类型间的调和。提供“リアルアーケード UP”等高品质周边器械的ホリ电机会社商品策划部的大神先生也说过：“虽然象十字按键、微型游戏机以及有政治方面担心等等的话题最近常常被人提起，但是这些姑且不论，有 2 个插口一定会令人大吃一惊。做为周边器械商我们希望能够有所作为。”不仅是メモリ，我们可以期待象照像与麦克风等多种多样的扩展的机器用途。无论从设计还是外观上都体现出开发者的细心之处。



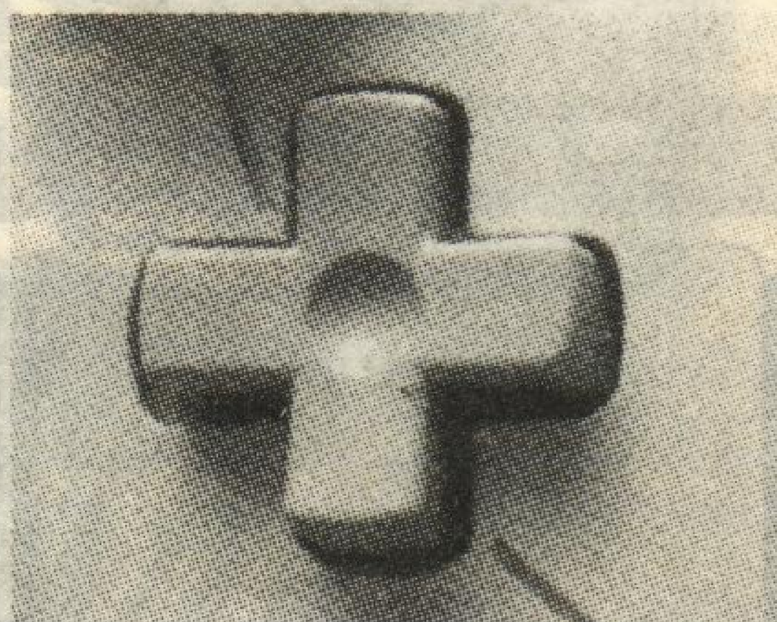


受到消费者批评的 4 按钮



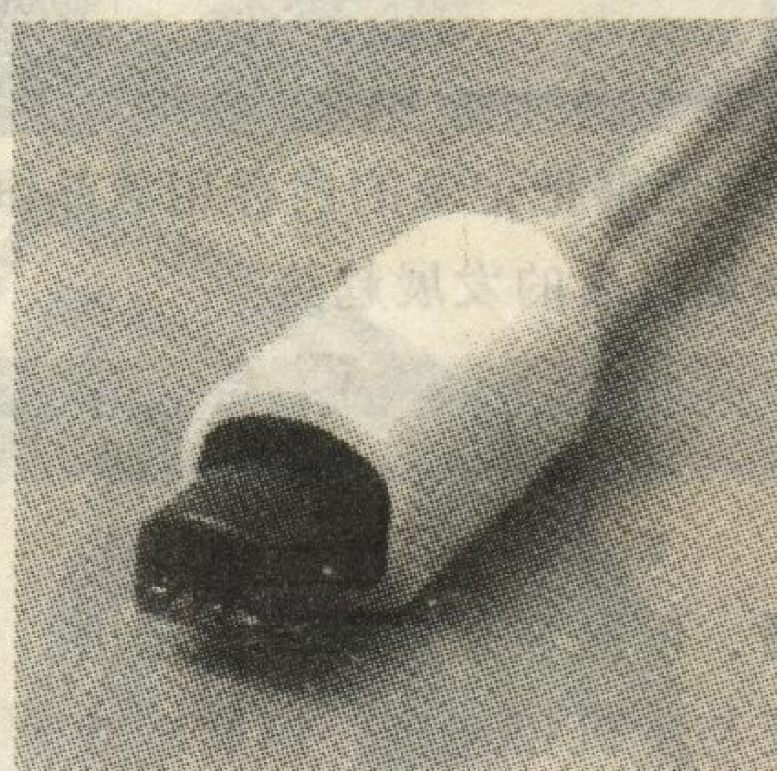
93 年 1 月，当时的 MEGA DRIVE 把手柄变为 6 个按钮。而土星继承了它的形状。对于善长格斗类游戏的人们中，有“按键多了不容掌握”这样意见的不满。这次 4 键化的手柄，表明了向明白容懂的路线的变更。或者是为了“VR3”只使用 4 键手柄，而先于时代采取的步骤吧。

终于采用了十字形按键



另外一个受人注目的变化是使用了十字型的方向键按钮。为了从任天堂得到这种类型使用的许可，而没有使用其他制造者的手柄。两家会社是否已经结成了协议，或者是以外观相同而内部构造不同的形式进行开发呢，对此现在还不清楚。

至今为此还没有使用周边机器



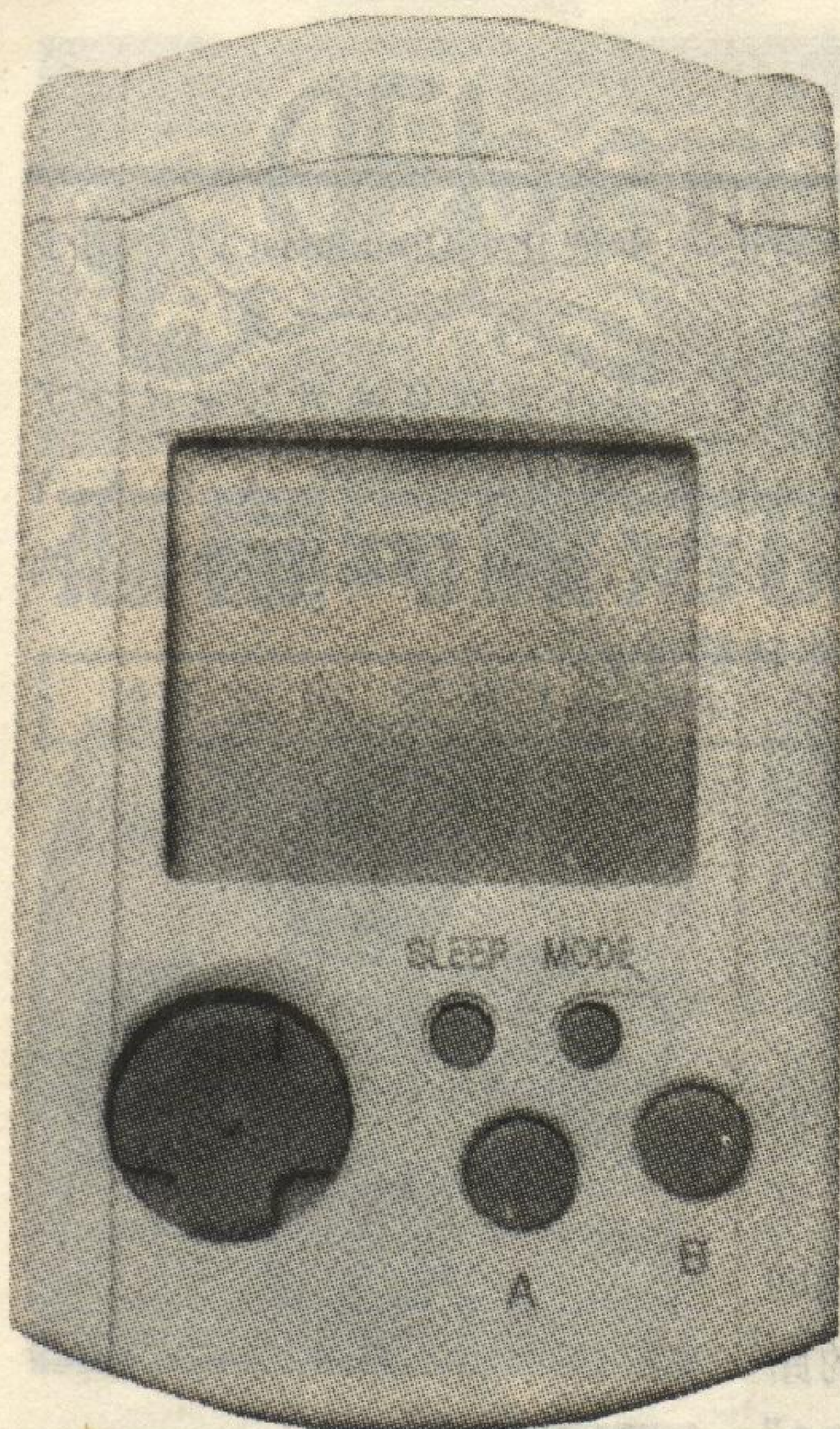
如果主机上没有上位互换装置的话，至少也应使用周边机器，持有这种想法的土星用户很多。但是遗憾的是这次手柄的插头连线都与土星的规格不同，而变得更细更小(因为没有使用进为合理的ビジュアルメモリ，所以也不能相对应)。顺便说一下，样品的手柄线的长度为 2m 左右。



旋涡标志从何而来

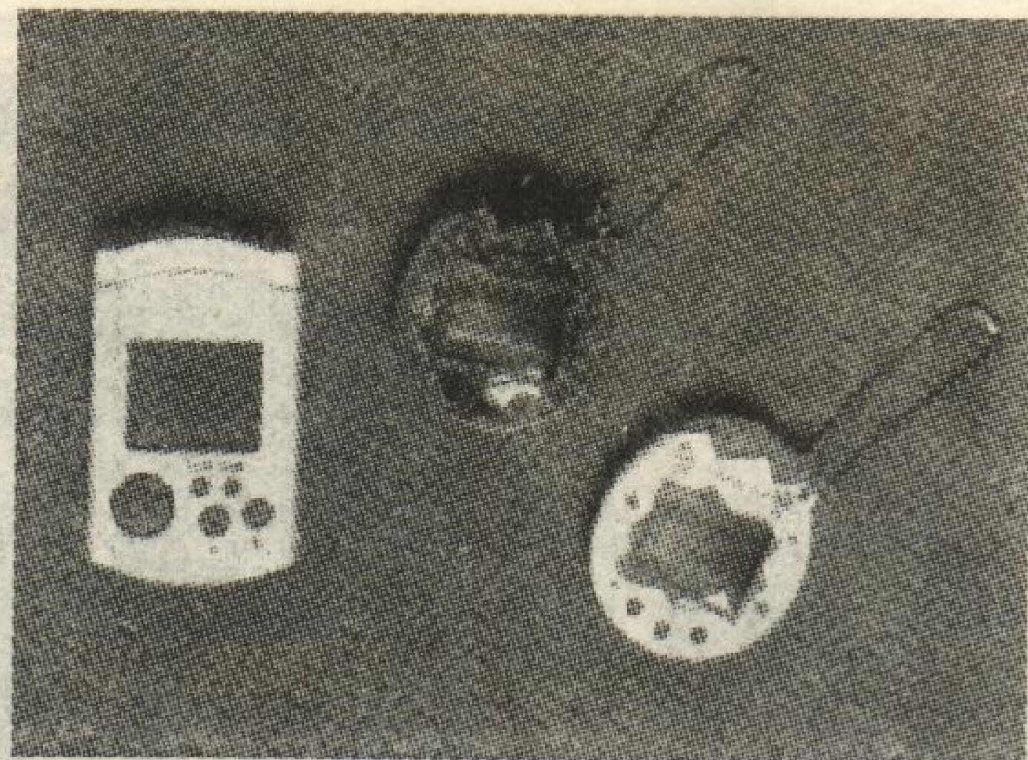


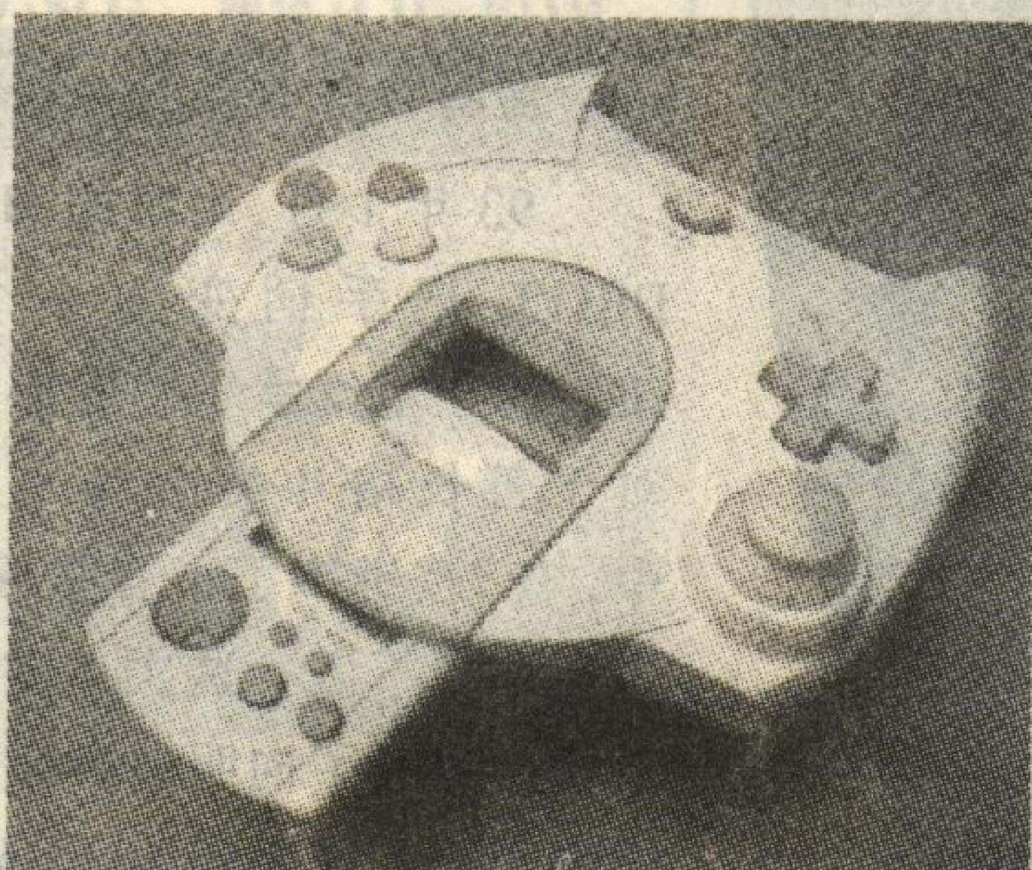
在杂志的封面上多次出现这个涡形，作为 Dreamcast 的标志，大家也都十分熟悉了吧。这个标志，使人感到宇宙的广阔和人类的无限的可能。可能是表示具有无限可能的数字活动的意思吧。而它的颜色，据说是采用了与幸福相伴，象征幸福与爱的桔色。因此，这位用户会得到幸福吗？(世嘉总是靠奇怪的方式来推销)



PDA

PDA 除了对数据进行保存外，还向着能够做为通讯工具的方向进化。既有液晶画面也有操作按钮，从而实现了从 Dreamcast 中取出游戏的可能。可以说又一进扩展了游戏的可能性。而且，没有专门选择 Dreamcast 的必要。可以做为去年以来时兴的便携游戏机的一种面市。



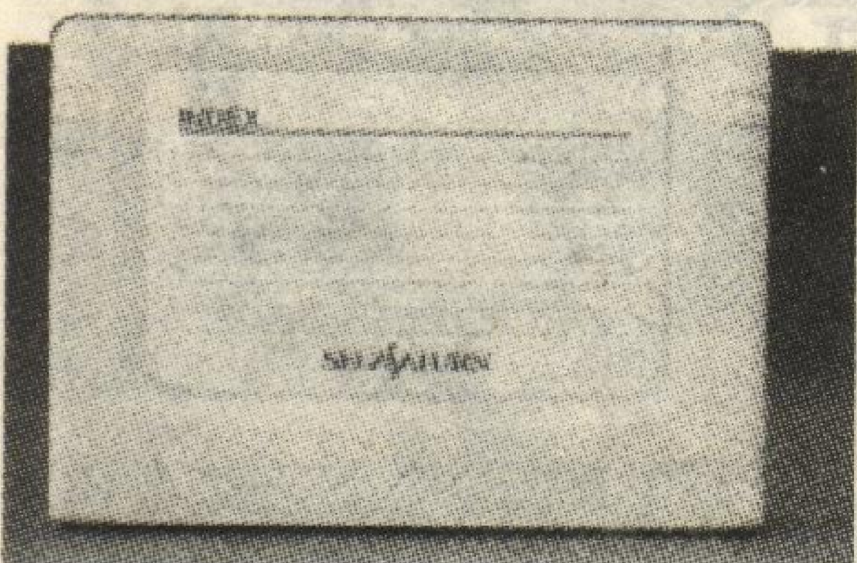


与 PS 的 PDA 的想法相同

2 月份 SCE 发布的小型便携游戏机，采用了相同的 PDA，与 PS 专用的记忆卡相适用，而且具有通过红外线的通信机能。图片上的规格的 CPU 采用了 32Bit RISC CPU 和 32 × 32 ドットモノクロ液晶显示。可能在年末开始销售。



替换为记忆卡的项目



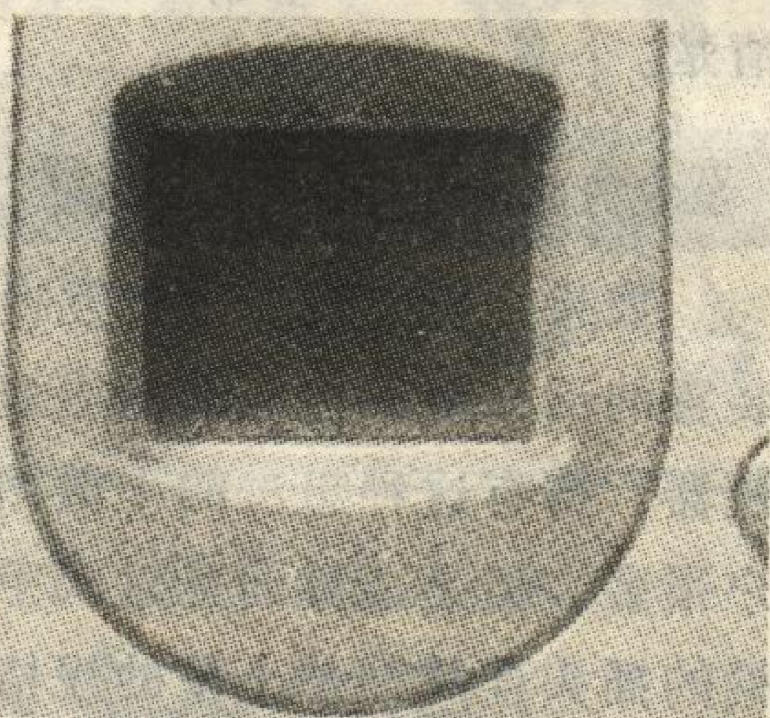
首先，其最基本的用途是存储游戏的数据。如果换为土星的记忆卡，容量与土星记忆卡的 1M Byte 相对应，记忆卡的容量为 128K Byte（与 PS 的记忆卡相同）。而且，能够把记录的内容用液晶画面，来确认管理变得更简单，看来是以后的发展趋势。

可以交换数据的对象范围逐渐扩大了吗？

在发布会上，与コンポャ的便携电话一同还同时发表了可以交换数据的图像。特别是，如果在街机的机体上有 PDA 接口的话，就可以考虑 Dreamcast 与业务用游戏机之间的连接环节了。

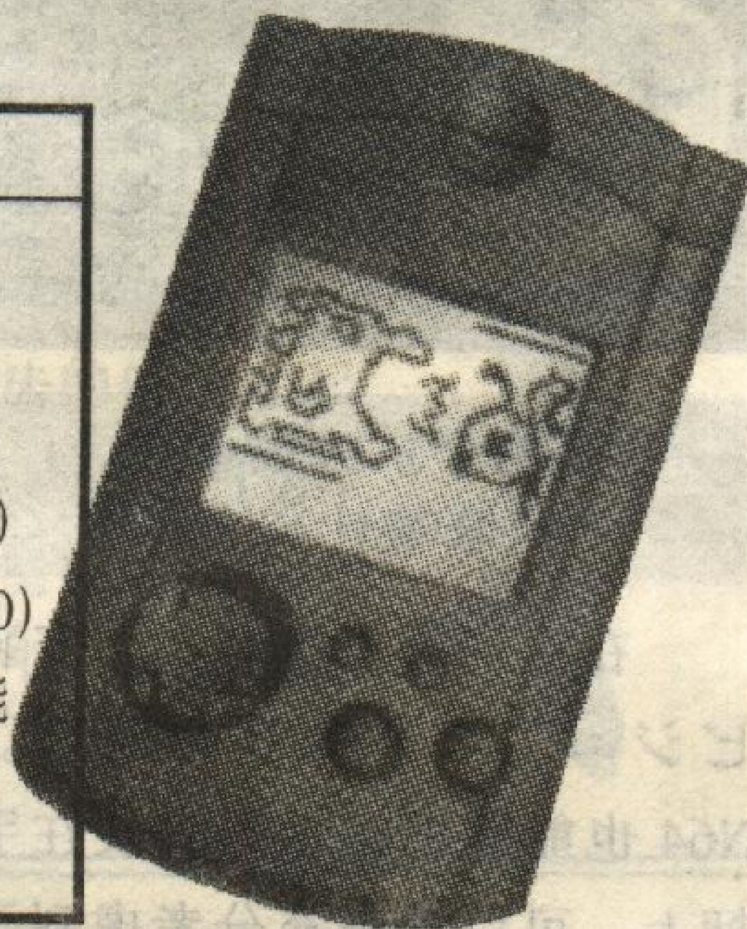
作为个人ビュアー使用

如果安装在手柄上的话，液晶显示屏可以显示出正与主机相连接。例如游戏卡的卡片、冒险过程中的参数等等，在多人对战的时候，别的看不到的情报，可以在各自的手柄上用联系功能看到。集体游戏不就普及了吗？

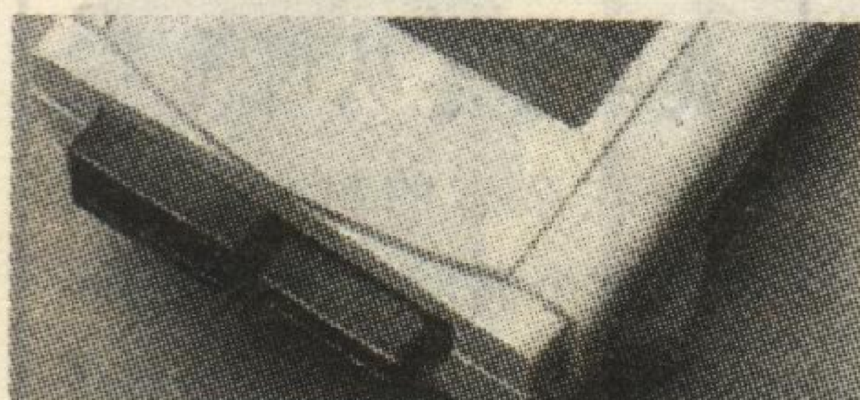


PDA 的主要参数

CPU	超省电 8 位
内存	128Kbyte
显示(LCD)	48dot(W) × 32dot(H)
显示尺寸	37mm(W) × 26mm(H)
机体尺寸	47mm(W) x 80mm(H) x 16mm(D)
电源	干电池 2 节、有自动关机机能
音源	PWM 音源 1ch
重量	45g



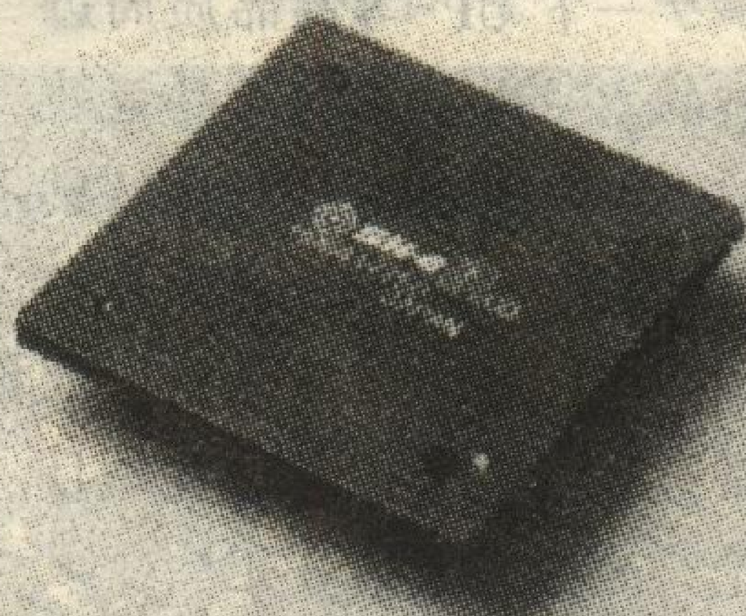
PDA 为什么能够交换数据呢？





与顶部的キャップ脱离而接通コネクタ的话，就可以互相传送交换处于 PDA 的数据。ケーブル中以交换角色进行的“口袋妖怪”，还有与主机相接角色对战的“数字妖怪”，如果两者合作就可以诞生新的角色等。这些游戏方法已经成为了游戏的标准。消费者也许可以运用 PDA 通过主机存入情报，象交换名片一样进行交换呢？

SH－4 芯片简介



去年年末发布被称为握住“2000 年规格”的就是 SH－4。最初被宣布搭载的是 Dreamcast。最初见面使人感到的特征是 32 Bit RISC 芯，采用了超级スカラ方式达到了 360 MIPS。除此之外，可以同时处理 4 个 32 Bit 的数据，也就是说搭载了可以进行 128 Bit 演算的图片引擎。内部安装的キャッシュ，高速メモリ和インターフェイス也充足，而且省电。这次采用的是最初用于 Dreamcast 产品公布的公式，今后肯定会加入ハイスペック携带情报端末，电视数字受像器，双向通信的セットトップボックス、カーナビ、ロボット等等最尖端的产品。

超攻略道场





Eberouge Special

恋爱与魔法的学园生活

机种:SS、PS　厂商:TAKARA　类型:SLG　媒体:CD-ROM




故事讲述玩者要拯救这快要灭亡的世界，但唯一的解决方法便是学成创造魔法，所以玩者就进入魔法学园学习创造魔法。而在校园生活中，玩者认识了许多可爱的少女。



掌握世界存亡关键的女孩
ノイシュ・アマルフイ



小时候她的样貌很中性，很难分出究竟是男或是女，但是到了青春期时，她的样貌便开始慢慢地变回女性化，亦对玩者产生了好感。而她有着一种不可思议的特质，可以影响世界的生死存亡。

喜爱大自然的天才少女
ミュラー・ヴィアンデン




在入学考试中取得满分的秀才，无论是文科或理科都一样出色，她是学校的生物学会会员，非常的喜欢花草树木。她经常到花屋去看花，所以在那里可能会有机会见到她。此外，她亦在对世界末日这件事进行调查。

武术魔法非常之强的少女
リンデル・ファルケン





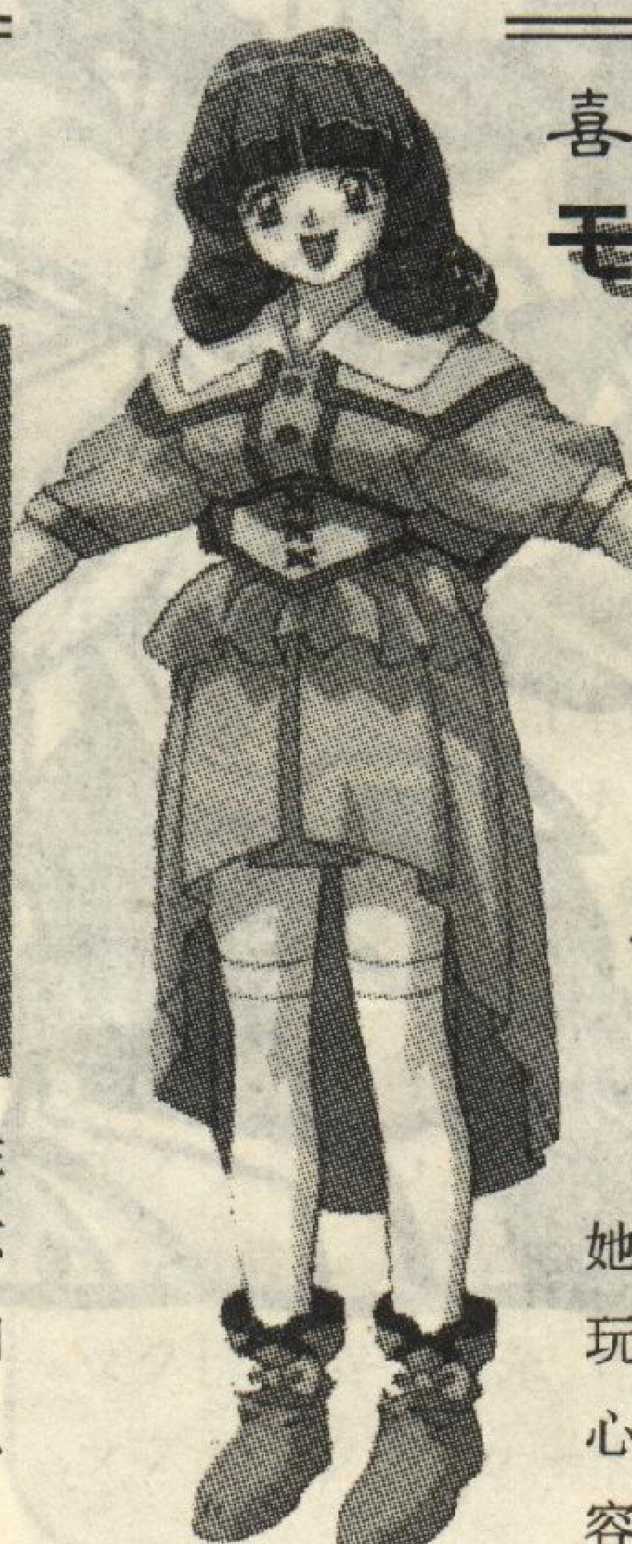
拥有一头红发的她，武术魔法的修为比起很多男性还要高，而且行为还非常之男性化，经常向其他男生发出挑战书，希望能证明自己的能力是比任何男性高。在游戏中，玩者也会被她挑战。



性格很蛮不讲理的少女
エルツ・キルケニー



在一个复杂的家庭环境中长大的她，性格比较古怪内向，所以和同学间的关系也不太好，而且还经常发生纠纷，而她同时也是田径和戏剧学会的会员，另外她也饲养了一只小猫。



喜欢收集情报的女孩
モリッツ・ヨルマール



学校里面的第一情报通，女生间的情报她能完全掌握，如果想知道各个女生的资料，玩者可以到她那里探听一下，另外她的好奇心也非常的旺盛，是个很爱说话的女孩子，很容易交往。



一个任性的大小姐
カステル・アンダルシア



虽然她是出生于一个有教养的家庭，但她的性格也非常任性。她是网球和音乐两个学会的会员，两方面都很有才能，而且亦很努力，如果玩者想和她谈恋爱，对她一定要非常之宽容。



有问题便用科学解决的少女
フォルラーツ・ガントラム



是科学学会会员的她，经常也在想出新的理论去解决一些未知的问题。她的性格非常积极，当遇到难题时，必定会勇往直前去寻找答案。而她最喜欢的事，就是到道具屋寻找一些新奇的物品。

喜欢运动的少女
ヨー・ダインハート



身材细小但非常活泼开朗的她，志愿是成为一位冒险家。她喜欢到的地方是动物园和海滩，而她的性格非常之率直，喜怒哀乐也会完全表露出来，可以说是一位很亲切、很直率的女孩。



校园里的圣母玛利亚
マリエン・リースリング



她拥有一双非常美丽的眼睛，在校园里是位很有名的一级美少女，很多男生也对他非常仰慕，是众人追求的目标。如果玩者想要结识她可不是一件容易的事情，因为你将要战胜一班数量不少的男生呢!





喜爱艺术的美少女
ヘレン・ネフエルテイ



出生于一个艺术世家的她，是一位很文静的少女，比起其他同学多了一份成熟感。而她自己亦很喜欢绘画，也喜欢在夜间观看天上的星星和月亮，所以夜晚和她约会有很多特别事件发生。



喜爱阅读书本的少女
フエルデン・マテウセス



她是一位浪漫主义的读书家，所属的学会是文艺学会，性格非常之害羞，很少说话，但为人也很亲切。她最爱到的地方就是洋服屋和品茶店，在最初的时候，如玩者和她交换日记的话，亲密度便会上升。

怎样才能取得较高的好感度呢?㊙情报大公开!!

与前作相比,一年零九个月的时间似乎显得太短暂了,但是这也使得本作的事件密度更高,游戏的乐趣也更强了。虽然与女孩子接触的机会较少,但是只要把握每个特殊事件,相信一定会有好的成绩。能令好感度大幅度提升的生日事件是绝对不容错过的,因为有些生日在游戏中只能经历一次,如果没在这一天多下功夫,那恐怕就会留下难以弥补的遗憾。注意,因为本作的时间较短,所以不要期望所有的女孩都对自己有极高的好感度,想左右逢源是不太可能的!





到底谁才是心中的最爱呢?

1 女孩子的个人情报十分重要,游戏开始后要尽快掌握!

为了迎来完美的结局,玩者首先要找到真正喜爱的女孩子,然后尽量搜集和她们有关的重要情报。在右下的表格中,我们为大家提供了所有女性角色的基本情况,可供参考!

游戏开始时,女孩子的初期好感度是由主人公的星座决定的。游戏中登场的女性角色星座的相性关系,大家也可以从右下的表格中得到提示,但是相信每位玩爱仍是会按照自己的星座去选择的。



另一个很重要的方面,就是俱乐部的选择。玩者基本的能力值是通过学习和魔法修行来提高的,此外还要根据喜好来选择相应的俱乐部,以便能在其中顺理成章的追求心目中的偶像。有时,同一个女孩子可能会出现在两个俱乐部中,这时你只要选择接近运动系的一方便可以了。

诞生日的礼物往往会起到锦上添花或起死回生的作用,如果你能事先知道生日时该送什么样的礼物才能讨女孩子的欢心,那么便可很轻松的在其生日时令自己的形象变得更好。当然,有关生日礼物的情报是需要平时不断听取对话才能知晓的。

最后便是所有 SLG 作品中受人注目的状态值,女孩子往往会关注主角某方面的能力,如果附合她心目中的标准,那么便能赢得她的芳心。不同的女孩对主角的要求也会不同,比如ミュラー便会特别注意主角在治愈魔法方面的能力。

名前	诞生日	クラブ	相性のいい星座	诞生日プレゼント	注目パラメータ
ノイシュ	12月26日	历史	牡牛座、乙女座、山羊座	1年目:イヤリング 2年目:古文书	创造魔法
コー	5月19日	バーケット	牡牛座、乙女座、山羊座	2年目:探险家セツト	体力
フェルデン	10月30日	文艺	蟹座、蝎座、鱼座	1年目:本 2年目:可爱いリボン	文系知识
モリッツ	6月12日	无所属	双子座、天秤座、水瓶座	2年目:帽子	感性
カステル	11月28日	音乐、テレス	牡羊座、狮子座、射手座	1年目:花束 2年目:デザインリング	技能
エルツ	7月1日	陆上、演剧	蝎座、鱼座	2年目:陆上用の靴	技能
リンデル	4月4日	魔法	牡羊座、狮子座、射手座	2年目:一绪に食事	武术魔法
フォルラーツ	1月23日	科学	双子座、天秤座、水瓶座	1年目:珍しい工具 2年目:科学の本	理系知识
ミュラー	8月4日	生物	牡羊座、狮子座、射手座	1年目:花屋 2年目:植木钵	治愈魔法
マリエン	9月11日	游泳	牡牛座、乙女座、山羊座	1年目:ケーキ 2年目:ロケット	体力
ヘレン	10月12日	美术	双子座、天秤座、水瓶座	1年目:古い绘画 2年目:ヘレンの肖像画	感性

2 游戏序盘时的关键便是掌握女孩子出现的地点!

与前作不太一样的地方便是与女孩子的结识方式有所改变。游戏开始以后,周末一定别忘了外出,因为只有这样才可有机会结识异性。

女孩子出现的地点各不相同,在右面的表格中我们会为大家进行介绍,仔细阅读后各位便可根据自己的喜好去与相应的女孩子见面。



与女孩子结识的时间最好选择在夏天,因为这样便有机会约她们去海边,在那里可以使双方的感情进一步增长,为以后打下基础。

需要注意的是,有些地点会有很多女孩子出现,为了避免与不喜欢的女孩子见面,所以还是挑那些较有特点的地方吧!

名 前	よく出会う场所
ノイシュ	花屋、杂货、品茶店、图书馆、ビュルツの店、モーゼルの店
コー	道具屋、杂货、品茶店、モーゼルの店、海、动物园
フェルデン	洋服屋、杂货、品茶店、公园、图书馆
モリッツ	洋服屋、杂货、品茶店、モーゼルの店、公园
カステル	洋服屋、杂货、品茶店、图书馆、モーゼルの店、公园
エルツ	洋服屋、杂货、品茶店、美术馆、图书馆
リンデル	道具屋、公园、海、图书馆
フォルラーツ	道具屋、杂货、品茶店、图书馆、ビュルツの店、モーゼルの店
ミュラー	花屋、杂货、品茶店、公园、海、图书馆
マリエン	洋服屋、杂货、品茶店、公园、モーゼルの店、水族馆
ヘレン	花屋、公园、水族馆、美术馆、图书馆

3 与女孩子约会是要根据其爱好来选择的！

当在学园内或街上与女孩子相识之后，便可以去她的部屋，在往后则能约她一起出去玩。但是，约会时是有很多技巧的，如果掉以轻心非但不能讨女孩子的欢心，反而还会使好感度下降。女孩子喜爱的约会场所随着季节的变化也会有微妙的变化，不分时间的胡乱约会，有时可能会遭到拒绝。合理的选择约会场所并在约会时对问题作出正确的回答，这样肯定会使女孩子对你好感大增。









花屋

花语	外形	香味
ノイシユ　カステル フェルデン　ヘレン	コー　モリッツ エルツ	リンデル　ミュラー マリエン　フォルラーツ

在花屋与女孩子约会，情况是比较复杂的。因为有的女孩子重视花语，有的重视花的外形，而有的则重视花的香味，如果你不能作出正确的选择，那么肯定会招至女孩子的不满。在上下两个表格中，我们为大家介绍了女孩子以及有关花屋约会的要点，在游戏的时候一定要多加注意。

时期		花的名字	花语	外形	香味	时期	花的名字	花语	外形	香味
1年目	夏	真红のバラ	◎	◎	×	冬	黄色のポピー	×	○	◎
		ハイビスカス	○	×	◎		小さなアマリリス	◎	×	○
		小さなスイセン	×	○	○		デイジー	○	◎	×
	秋	ピンクのスズラン	◎	×	○	春	シンビジューム	◎	○	×
		五色スミレ	×	○	◎		青いスイートピー	×	◎	○
		ピンクのコスモス	○	◎	×		レンゲ	○	×	◎
2年目	夏	赤いダリア	×	○	◎	冬	ヒヤシンス	×	○	◎
		ヒマワリ	○	◎	×		アネモネ	○	◎	×
		アプリコットの花	◎	×	○		ドクダミ	◎	×	○
	秋	白のマーガレット	○	×	◎	春	ピンクのバラ	◎	○	○
		ヒメヒナゲシ	◎	○	×		白のユキノシタ	×	×	◎
		黄色いラン	×	◎	○		赤いチューリップ	○	◎	×

杂货·品茶店

这里的约会比起花屋来说就显得简单多了，选择也相对直接一些。大家可以参照右表中所介绍的内容进行游戏，相信会取得好的结果。

名前	1年目				2年目			
	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬	春
ノイシユ	○	○	◎	◎	○	×	×	○
コー	◎	○	○	×	○	◎	○	×
フェルデン	○	×	×	○	◎	◎	○	○
モリッツ	○	×	◎	○	◎	×	○	○
カステル	×	○	○	◎	○	○	×	◎
エルツ	○	◎	○	○	×	◎	○	×
リンデル	◎	×	◎	○	○	○	×	○
フォルラーツ	◎	○	○	×	×	○	◎	○
ミュラー	○	◎	×	○	×	○	◎	○
マリエン	×	◎	○	○	○	×	○	◎
ヘレン	×	○	×	○	○	○	◎	◎

公园

公园是约会的最佳场所，但在这里女孩子的对话中会有选择出现，不同的季节会出现不同的对话，玩者可参照下表进行选择。

名前	季节	选择	评价	季节	选择	评价
ノイシュ	夏	何だか优しい感じが	◎	冬	好きな人を包み迟む	◎
		明日は……晴れ时々曇りで	×		オシヤレや流行に敏感	×
		"仆は风だよ!"	×		そんなこと、气にすることない	○
	秋	根が水を吸ってゐ	○	春	闻こえゐわけない	×
		"おやすみ"って	◎		息づかいなら闻こえゐ	◎
		うーーん…わからないや	×		"こんにちは!"	×
コー	夏	谜の洞窟に涡巻く	◎	冬	マッチ壳りの少女	×
		トイレから手か	○		母亲を探す旅	◎
		トラに袭われゐ	×		丑いアヒルの子	○
	秋	砂糖 500g	×	春	かくれんぼ!	○
		お果子の豪邸	◎		神经衰弱!	×
		高さ 5m のケーキ	○		宝探し!	◎
フェルデン	夏	爱の力で人间に	◎	冬	立场を利用し复旧	×
		青年は自ら命を	○		普通に仲良くすゐ	◎
		恶魔と对决	×		ひたすら无视!	×
	秋	全员が犯人だ!	◎	春	爱の力で仲直り	○
		老人のイタズラ	×		王子は别な女と	×
		犯人はこの仆だ	○		国を拾て驱け落ち	◎
モリッツ	夏	赤点を取ゐ!	◎	冬	オレについて来い	○
		プリン、食べ放题	○		仆が君を一生	◎
		长生きできゐ	×		仆は金があゐ	×
	秋	足し算、引き算	×	春	1カ月以内に死	×
		カダローラの	◎		大地震が起こゐ!	○
		学长の3サイズ	×		男の子と两想い	◎
カステル	夏	水面に映ゐ君の	◎	冬	なぜ私は生まれたの	×
		动物达も笑って	×		素敌な女神诞生	◎
		シャーベット	○		ワガママなのが	×
	秋	动物达も笑って	×	春	动物达も笑って	×
		女神～カステル	◎		春の女神カステル	◎
		いい天气～だな	○		いい天气～だな	○
エルツ	夏	纲でセミを取る	○	冬	ははははっここ	×
		夏だ、命の限り	×		古の恶しき龙よ	◎
		サナギから羽化	◎		天が呼ぶ	×
	秋	私が王子である	○	春	ジェスチャー	×
		おお、その瞳	◎		口笛吹いて空を	◎
		思い出せない	×		ベンチでウトウト	○
リンデル	夏	夜景を背に	◎	冬	命もかけられる	○
		海でおっかけっこ	×		その人を大事に	◎
		拳と拳で语り合う	○		いつでも一绪に	×
	秋	爱と死そして	○	春	パワーリスト	×
		カダローラ防卫	×		花の发饰り	◎
		赤毛のアンジー	◎		そのままが1番	○
フォルラーツ	夏	冷风机付の女神	◎	冬	かまくら	×
		自动风铃	○		巨大な雪の结晶	×
		水枕付の麦わら帽	×		雪が降ると色の变わる	◎
	秋	おかわり禁止	◎	春	二人乘り用の	○
		マズクなる调味料	×		ムードアップ	◎
		走り续ける靴	×		一生外れない	×
ミュフー	夏	历史は缲り返す	○	冬	恼まず生きる!	×
		うーーん	×		意味なんて必要	◎
		判らないよ	◎		努力こそが结果	○
	秋	根性不足!	×	春	游び场が变わった	○
		幸福とは限らない	◎		气候の温暖化	◎
		ボ…仆も	×		イルカが	×
マリエン	夏	スケスケのドレス	×	冬	ナイスバディ!	×
		纲タイツ	×		"安らぎ"かな?	○
		カウボーイ姿	◎		锻え合う宿敌	◎
	秋	下着はブランド	×	春	ミリクの匂い	○
		服にアイロンガ	○		バラの香り	◎
		何もしてないよ	◎		トマトの香り	×
ヘレン	夏	泷登りしている	◎	冬	暖かいスープ	○
		3匹のイルカ	○		温もり	×
		水を食べる少年	×		雪割り草	◎
	秋	少女を抱えた父	○	春	花の绘なんかどう	×
		ハダカの王样	×		水浴びしている	◎
		しんしな渔师たち	◎		踊る恋人たち	○

济南
圣龙电子游戏机专营店

本店是济南首家批发、零售、维修为一体的次世代机专营店。主要经营:索尼(PS)、土星(SS)机、任天堂64位机、GG、GB掌机、卡带及各类其它主机,及对应的周边配件,每周均有最新软件到货。

办理邮购,维修各种次世代机,免费校正光头,为玩友免费代售二手机器(玩友不需要的机器,或想更换其它主机,所售二手机,由自己估价,本店代为出售)。

省内各城市均设有分销商,外地玩友可直接与各地分销商联系。(其它地区有意成为本店分销商者,具体事宜请直接与本店联系),本店实行统一价格,统一维修,统一质量。

总店地址 济南市经四路商业街16-2号(经四纬十路口向西50米),乘1路、14路公交车至经四纬十二下车即到。

电话:(0531)7965397　联系人:陈厚卫　邮编:250022

本店各地分销商

济南分店鑫隆店(历下区文垣街625号乘11路、37路公交车东门小商品市场下车向东100米,商联大酒店对面)
联系人:张磊　传呼:6961111-9376

聊城市世佳商店(东关街78号)
联系人:王月增　电话:(0635)8213562

烟台市宏盛音像总汇(芝罘区虹口路19号)
联系人:于利胜　传呼:(0535)188-01029

潍坊市小天堂游戏专卖店(民主街东侧)
联系人:张晓鹏　传呼:(0536)127-2080585

济宁市新时代电脑商行(职业一中西邻,消防队东侧)
联系人:刘景春　电话:(0537)2344104

济宁市游艺精品大全游戏专营店(浣笔泉路12号,实验小学西100米)
联系人:郑文觉　电话:(0537)2346140

圣龙电子娱乐店(新世代娱乐店) 最新引进,VR战士3代、月华之剑士、核金弹头2……等各种新款街机,另有各种次世代机让各位玩友一试身手。本娱乐店还将定期举行格斗大赛。持本广告到本娱乐店,将免费试玩。

地址:济南市五里牌坊北街34号(经十纬十二路口向南20米,水泥厂路东首)
联系人:张霆　电话:(0531)7941590

机种：PS
类型：AVG
厂商：SCE
媒体：CD-ROM

拥抱季节

丧失记忆的少女，
浪漫的季节，
温馨的柔情，
一幕以爱情为主题的活剧即将上演！








季節を抱きしめて





好评期待中！




ゲッP-X



本游戏是以早期日本机器人动画片改编而成的STG作品，无敌的ゲッP-X可作三段变形，以适应不同的环境而与敌人展开激烈的搏杀！

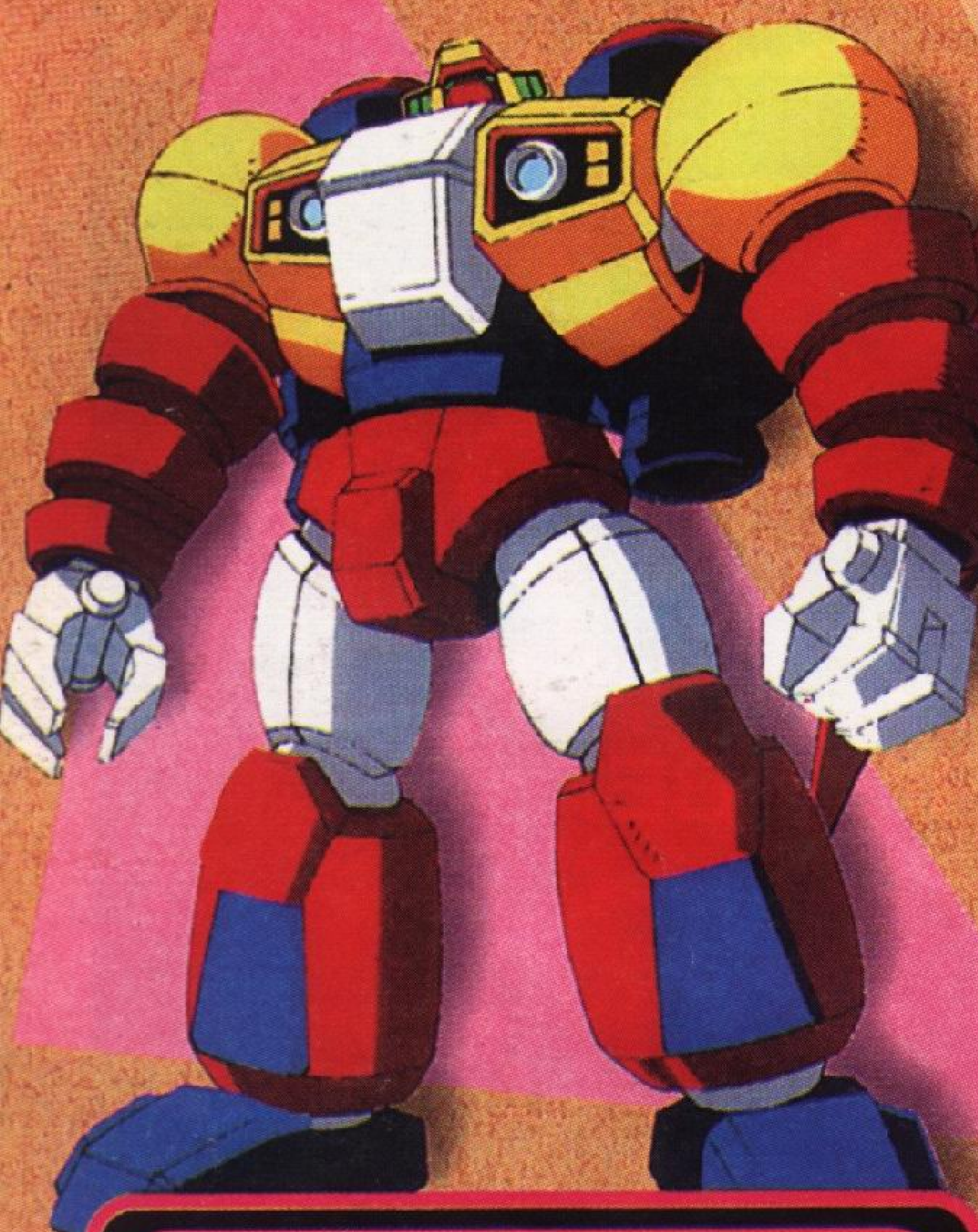


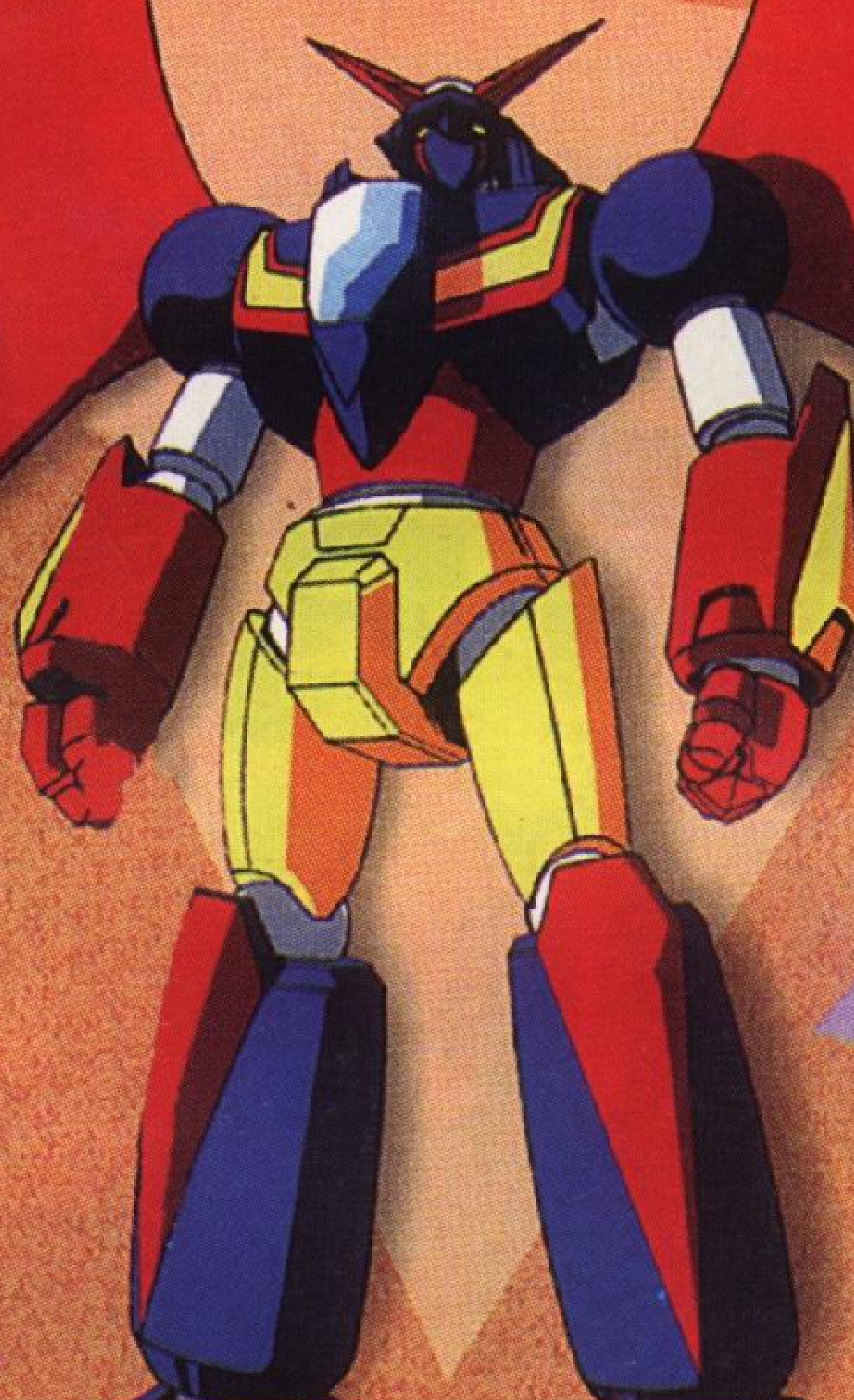
1号机 法鲁肯号

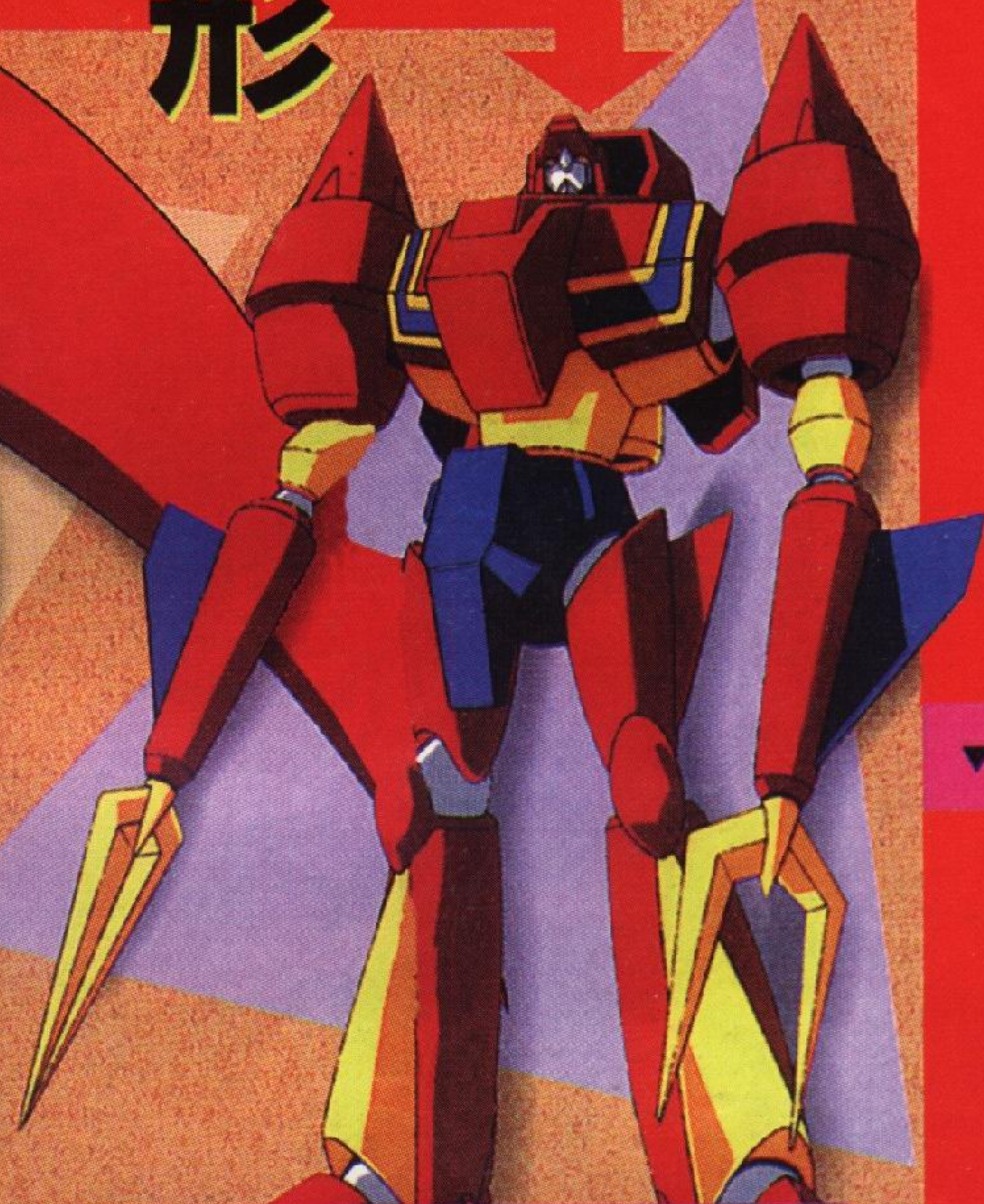
2号机 杰克号

3号机 潘撒号

合体变形







X 3 号

重视格斗战的类型，速度较慢，装备有制导导弹。

主驾驶员：

………天王寺　力



体格强健，且拥有无与伦比的力量，作为3号机的驾驶员通称为リキ。

X 1 号

射击战与格斗战较平衡的类型，是ゲッP-X的基本型。

主驾驶员：

………百舌鸟　惠一



正义感比其他人强，是喜爱打抱不平的热血男子汉，通称为ケイ。

X 2 号

重视射击战的类型，装备有贯通激光等强力武器。

主驾驶员：

………放出　仁



从外表便可看出，他拥有冷静的头脑和敏锐的判断力，通称ジン。

机种：PS
类型：STG
厂商：亚路玛
媒体：CD-ROM







Ogre Battle 3

オウガバトル3（仮題）

机种：N64
类型：S·RPG
厂商：QUEST
容量：未定

皇家骑士团3

这是个令人吃惊的消息，同时也是令人振奋的消息！一向被认为是迄今为止最优秀的S·RPG系列之一的“皇家骑士团”终于要有新作发售，而且其对应机种是N64，这是否意味着一款空前壮大的旷世佳作即将诞生呢？

马格那斯·凯兰特

所属：巴拉狄努斯王国南部军
官衔：士官候补生

本作的主人公，年仅18岁。其父是名优秀的武人而且是名誉贵族，他从小便在优越的环境中成长起来。但是，他加入士官学校后却表现出一种反抗心，虽然自身拥有从父亲处继承的出众才能，但却是校内出名的劣等生。

蕾娅·茜露乌丝

所属：巴拉狄努斯王国南部军
官衔：士官候补生

序盘时与马格那斯一同行动的少女，出生在王国南部的贵族之家。父亲在文武两方面对其进行培养，希望她能成为超过男子的优秀战士。她不顾父母的反对而加入了士官学校，因为好胜的关系而一直与马格那斯不和。

狄奥麦狄斯·兰克

所属：巴拉狄努斯王国南部军
官衔：士官候补生

序盘时与马格那斯一同行动的青年，出生于中级市民家庭，而且他还有着南部部族的血统。性格开朗，因为过去的经历而不愿输给任何人。

尤美尔·狄鲁迈尔

所属：巴拉狄努斯王国
官衔：王国第2王子

继承了金发碧眼的开辟王的血统，但因出生时竟是银发因而遭到父王的厌恶和嫌弃。尤美尔十分信任马格那斯，因为只有他能真正接受自己。

理查德·克雷狄鲁

所属：路狄斯教国冥煌骑士团
官衔：骑士团长

是神圣领主，同时也是冥煌骑士团团长，勇猛善战的他亦被人们称为“龙心王”。他所率领的冥煌骑士团是教国最著名的骑士团之一。

布罗卡斯·狄鲁迈尔

所属：巴拉狄努斯王国
官衔：国王

巴拉狄努斯王国开辟王的正统继承者，在相当长的时间内对于以王妃的生命为代价而出生的尤美尔十分厌恶。11年前，因惧怕教国的侵攻而成为其从属国。











魔剑美神2

スレイヤーズろいやる2

机种：SS
类型：S·RPG
厂商：角川书店
媒体：CD-ROM

在日本，“魔剑美神”的动画片出了一部又一部，莉娜与那伽这对活宝也成为深入人心的角色。继SS、PS主机上分别推出了“魔剑美神”的一代后，角川书店又即将把该作的二代在SS上发售。







↑→作战时的画面比过去的作品细致了许多，但操作上没有太大改变。

游戏的系统基本与过去一样，而重要的情节部分依然会有动画的插入。



南京新世界 大优惠

★日本世嘉土星机及配件软件在江苏、安徽地区总代理

★宗旨:注重信誉、价格低廉、质量保证、用户满意

暑假优惠价(不含邮资)			
原装世嘉土星机(原装直读)	1050 元	任天堂 GB 手掌机(须购卡)	300 元
原装索尼 PS 机(原装直读)	1200 元	任天堂超薄 GB 机(须购卡)	350 元
原装任天堂 64(送卡一盒)	1200 元	世嘉 16 位彩色掌机(须购卡)	650 元
原装 N64 光碟机(送 117 个节目)	2300 元	SS、PS 电影卡(VCD 卡)	550 元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 N64 主机、光碟机以及 GB 机等日本、美国、港台最新游戏机、卡、软件、周边齐全,大量批发价格最优,同时重服务、讲信誉,欢迎新、老客户前来批发、提供良机、保证货源,欢迎惠顾。

南京新世界新街口商店	南京市中山东路 113 号	电话:025－4545355	联系人:李小姐
南京新世界中央门商店	南京金桥市场东三楼 734 包间	电话:025－5613838－2277	联系人:卫先生
南京新世界鼓楼专卖店	南京市中央路 30 号－5	传真电话:025－3603814	联系人:高小姐
南京新世界游戏机专卖店	南京市建康路 185 号－2	电话:025－6626111－350	联系人:谢小姐
南京新世界批发总部	南京市建宁路 12 号	传真电话:025－5621582	联系人:颜先生
南京新世界修理部	南京中山东路 113 号二楼	电话:025－4545355	联系人:高先生
南京新世界邮购部	南京市中央路 30 号－5 二楼	邮编:210008	联系人:高云
广州新世界经营部	广州市人民南路 186 号三楼	电话(传真):020－81849114	联系人:同峰



福州新迅



面对广大玩友及华南地区各批发商,欢迎加盟!



邮购热线已开通

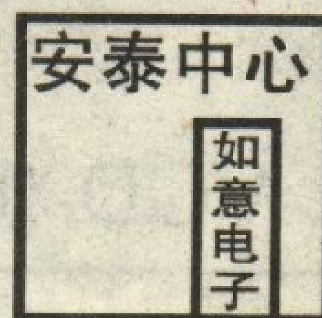
(TEL:0591－7563681)欢迎来信来函

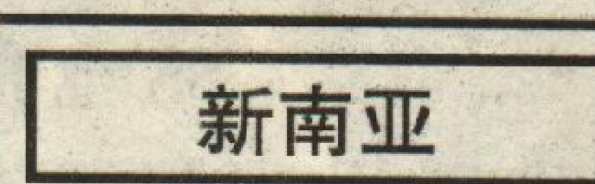
新迅总店地址:

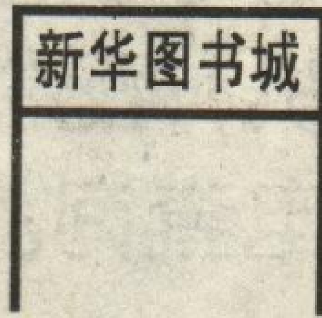
福州南营织缎新村 8 座底层 34 号安泰南面

TEL(FAX):0591－7563681 联系人:陈先生

八 一 七 北 路









批发零售

各类:SS、PS、N64、GG、GB、MD 主机,节目带及各类配件,品种齐全,游戏节目繁多。

GAME BOY 照相机、打印机,我形我塑表现相中,原来生活是这么多彩!

第一份由日本生产商直接支持的电玩游戏双周刊——《游戏志》以最快的时间送到玩友手中。

洛克人世界迷宫蛋,可连机,AI 极高!



日本原装限量发售 COOL(透明)土星,数量有限!

HMD、165 寸三维眼镜,拓宽您的视野!

世嘉土星专用打印机,打印 SS 任意游戏画面,彩色的哟!

最新最快的游戏金手指密码、密技为各玩友免费发放。

GAME BAR

新迅洋头口店地址:福州市八一七中路 588 号

电话:0591－3374961 联系人:朱先生

新迅大利嘉城地址:

福州市五一中路大利嘉城 A3－104

电话:0591－3373505 联系人:林先生

北京玮琦游戏

货真价实

主机

品种	价格	邮费	品种	价格	邮费	品种	价格	邮费
原装美版土星(双手柄电源)	990	80	原装PS主机(7000型)(双手柄电源)	1150	80	原装日版超薄GB手掌机	375	40
原装日版土星	1300	80	原装N64主机	1300	80	原装美版超薄GB手掌机	425	40
原装胜利土星	1300	80	原装N64光盘机(共120种游戏)	1800	80	原装世嘉手掌机(可玩世嘉卡)	650	50
原装PS主机(5501型)	1350	80	原装GB手掌机	310	40	原装荧光GB手掌机	525	40

配件

品种	价格	邮费	品种	价格	邮费	品种	价格	邮费
PS原装手柄	85	15	PS左轮光线枪	60	20	土星组装手柄	30	15
PS原装震动手柄	110	20	PS飞行摇杆	100	30	土星原装摇控手柄	235	25
PS组装手柄	30	15	PS专用对战线	40	15	土星格斗手柄	50	15
原装透明手柄	85	15	N64原装手柄	250	20	土星记忆手柄	240	25
PS格斗手柄	50	15	N64震动器	150	25	土星原装记忆卡	210	20
PS记忆手柄	240	25	N64记忆卡	80	15	土星组装记忆卡	90	20
PS RPG手柄	230	30	SS、PS、N64三用方向盘	450	40	土星樱花记忆卡	95	20
PS原装记忆卡	130	15	SS、PS、N64三用震动方向盘	550	40	土星金手指卡	85	20
PS组装记忆卡	50	15	SS、PS双用枪	120	25	土星五合一卡(4MB)	160	20
PS彩色记忆卡	60	15	SS、PS AV线	40	15	土星第二代4兆卡	100	20
PS透明记忆卡	60	15	SS、PS端子线	40	15	土星专用制转	60	20
PS无线遥控手柄	250	30	SS、PS、RGB线	50	15	土星专用光线枪	50	30
PS街机遥杆	180	40	AV分插器	50	20	土星原装大摇杆	280	40
PS 30格记忆卡	100	20	土星原装手柄	80	15	土星原装六分插	190	20
中文金手指卡	95	20	土星原装黑色手柄	80	15	土星对战线	50	15
PS VCD解压卡	550	30	土星原装透明手柄	80	15	土星原装飞行摇杆	210	40
PS专用制转	60	20	土星原装美版手柄	90	15	土星VCD解压卡	550	20

GB卡

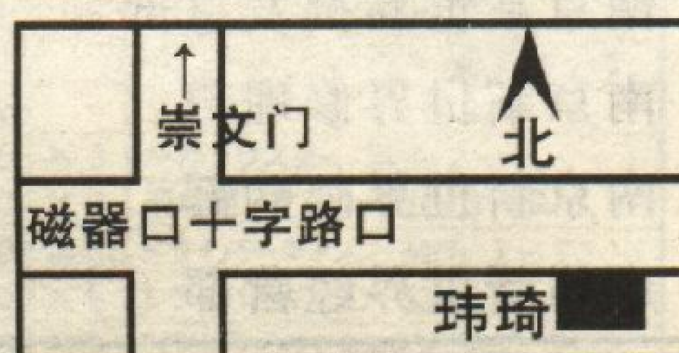
品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格
5合1(RPG)	90	98FIFA足球	70	大金刚Ⅲ	55	第二次机器人大战(中文)	75	八合一(RPG)	140
11合1(第二次机器人大战…)	130	大战略	65	三国志Ⅲ(中文)	60	金田一少年	65	七龙珠	60
6合1(口袋妖怪…)	140	黑船党之迷	65	冒险岛Ⅲ	50	96格斗王	45	饿狼传说	55
10合1(撒尔达传说)	115	风来的西林	65	幽游白书	50	恶魔城	65	天使之翼	45
5合1(格斗)	75	吞食天地Ⅲ(中文)	85	侏罗纪公园	60	炸弹人Ⅵ	70	乱马二分之一	45
四驱车	65	口袋妖怪(红)(绿)(青)	65	头文字外传	65	同级生	65	热血高校	45

特别推荐:日本原装土星VCD解压卡,只售600元,免邮费,数量有限,欲购从速。

地址:北京崇文区广渠门内大街88号

邮编:100062　电话:(010)67151137　联系人:甘雨

注:乘3路、8路、23路汽车到榄杆市站下车向东300米路南



D W 北京燕山电玩世界

注重信誉,价格低廉,确保质量,以客户满意为我们的宗旨。

假期特惠价(不含邮资):

世嘉土星	SS(原装直读)	1030元
	SS原装记忆卡	120元
	SS振动光枪	120元
	SS电影卡	560元
索尼	PS(原装直读)	1230元
	PS原装记忆卡	120元
	PS万变电影卡	650元
世嘉	彩色16位手掌机	650元

隆重推出松下便携VCD机液晶显示(便携CD机大小)　定价:4500元

本店专营批发,零售索尼PS,世嘉土星、任天堂N64、任天堂GB机、世嘉16位机,八位机及各机种配件,游戏软件,品种齐全,价格低廉,面向全国办理批发邮购业务,欢迎函电查询。

邮购地址:北京房山区燕山迎风康乐商店电玩世界经营部

邮编:102500　联系人(收款人):樊宇

电话:(010)69336448　手机:1381057567

寻呼:(010)62568800呼86583

《96年下半年合订本》

已隆重上市

《电子游戏与电脑游戏》自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持，这其中既有一直关注它成长发展的老读者，又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来，编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到1996年7月至12月的各期杂志，针对这种情况本编辑部特决定推出《'96年合订本》。

《合订本》汇集了96年本杂志的所有内容，大16开本，480页。封面封底经过重新设计，非常精美。

物超所值

永久珍藏

定价 28元

欢迎邮购

免收邮费

邮购地址

西安市雁塔路南段11号

发行部 收　邮编：710054



注意，本书现仅余少量存货，欲购从速，勿失良机！

石家庄 英特

游戏机销售中心
游戏精品店
游戏专卖店

开业周年大酬宾

值此英特游戏精品店开业周年之际，为感谢广大玩友一年来的大力支持和关爱，从即日起开展暑期大酬宾活动。

本中心系省会石家庄极具规模的游戏专营连锁店，专业经营土星（SS）、索尼（PS）、GB 掌机等次世代主机及周边配件和游戏软件的批发、零售业务，我们以广阔的进货渠道，保证了我们能以最低的价位，提供最好的精品，良好的售后保修服务，为您解除后顾之忧，品种繁多的游戏软件及配件，为您提供更大的选择余地，英特最终将以真正的实惠让给您。

	英特游戏专卖店	英特游戏精品店	
地址	中华北大街；中山西路；中华南大街；★英特	广安街；中山东路；★英特；西大街；省博物馆广场；东大街	注：敬告广大消费者，本中心仅此两家连锁店

英特游戏专卖店	英特游戏精品店
地　址：中华南大街 10 号	地　址：石市中山东路 306 号
电　话：1393316722　王先生	电　话：(0311)7763555　王小姐
乘车路线：市内乘 6 号车 人民商场下车即到（第一食品商场南行 50 米）	乘车路线：市内乘 1 路、5 路省博物馆下车即到（广场西侧）

电子游戏技巧(3)

已于6月底上市

仅需 10 元，让你尽领游戏风骚！



120 页
内容超强

发行部（收）邮编：710054
地址：西安市雁塔路南段 11 号
欢迎邮购（免收邮费）

宁波华云电玩

自成立后，我们对新产品的内容与服务品质一直追求真善美的境界，将带给您意想不到的惊喜。

日本原装世嘉彩色打印机，让您抓住游戏中的精彩画面，现热销中。进口 SS、PS 碟品种数量持续上升，主机、配件、电玩精品，日本、香港新 SS、PS 专业杂志，原版日本电玩海报，精品一应俱全。欢迎来信来电免费索取名项每月之新资料目录，竭诚服务各地邮购、批发业务。

自推出日本原装动画后，受到众多玩友和动画爱好者的热烈欢迎，现推出原装电玩音乐 CD，品种有：机器人大战 F，樱花大战，超时空要塞，新世纪 EVA 等 500 多个品种。日本原装电玩人物模型，机器人大战中的机体模型热销登场。

本店自开业以来以其过去丰富之经营管理及电玩专长，在宁波树立了电玩业的整体形象，并成为同行仿效学习的对象。

现发现有人假冒本店之名义，在外营业欺骗玩友，损害本店之名誉与形象，华云提醒各玩友，切勿上当，除目前三家门市外，别无分店，对不法之士借本店之名在外撞骗，一经查实必依法追究。

总店地址：宁波市迎风街 118 号（老年大学正对面）
电话：0574－7314080

江东店地址：宁波市江东百丈街营业房 20 号
电话：0574－7332544

镇海店地址：宁波市镇海顺隆路 55 号

邮购请到总店地址　　**邮　编**：315010　**联系人**：朱克、姚小姐

梦幻彩虹

游戏机专卖店

*为广大玩友提供最优秀的游戏、配件。

*无偿提供最新金手指资料。

*持有 GVF 标志系列会员卡的朋友可免费更换梦幻彩虹会员卡。

*长期办理各类主机、配件、邮购业务品种丰富(详情电话查询、来函索取价目表,请附贴好邮票的回邮信封)。

以下常用配件价格已含邮费

名称	SS	PS
仿真手柄	25元	25元
专用制转	60元	60元
记忆卡	70元	50元
金手指卡	70元	80(中文)
S端子	40元	40元
加速卡(全通用)	85元	——
原装震动手柄	——	120元

注:各类主机价格已含手柄、电源、AV线及邮费。

SS主机:黑色(JVC光头):1050元
白色(JVC光头):1300元

PS主机:7000型:1250元
5501型:1400元

N64主机:1050元

世嘉16位手掌机(带卡和电源):600元

*批发零售各类游戏机,周边配件,品种齐全价格优惠。

特别办理:外地批发,可代办货运,方便快捷,省钱省力又省时。

"梦幻彩虹"是广大玩友购物、交流的最佳场所,并竭诚为广大用户服务。
"梦幻彩虹"愿与广大玩友一起迎接世嘉新世代主机的来临。

联系地址

❶北京市东城区鼓楼东大街186号 联系人:李小姐
邮编:100009 电话:64028873

❷北京市西城区新街口南大街99号 联系人:张小姐
电话:66119507



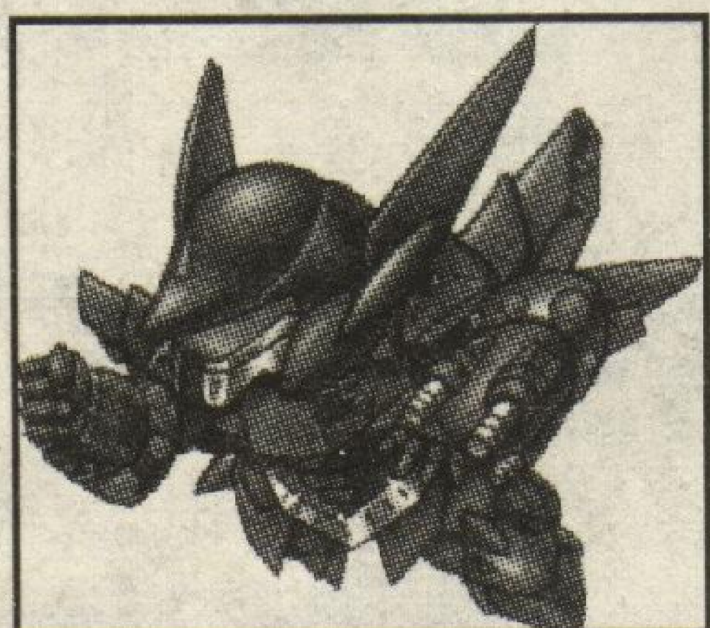
超级机器人大战F~完结篇 超大攻略

机种:SS	厂商:BANPREST
类型:SLG	媒体:CD-ROM

下

作战时恋爱效果大公开

在本游戏里，首次加入了“恋爱效果”的判定。也就是说作为恋人，当他们在战场上距离达到规定范围时，就会提升各方面的能力。在右表中有此判定的效果及范围和所有的拥有这种判定的组合，在游戏时大家可以试试看，运用这种新的判定，可以使得作战更加有趣。



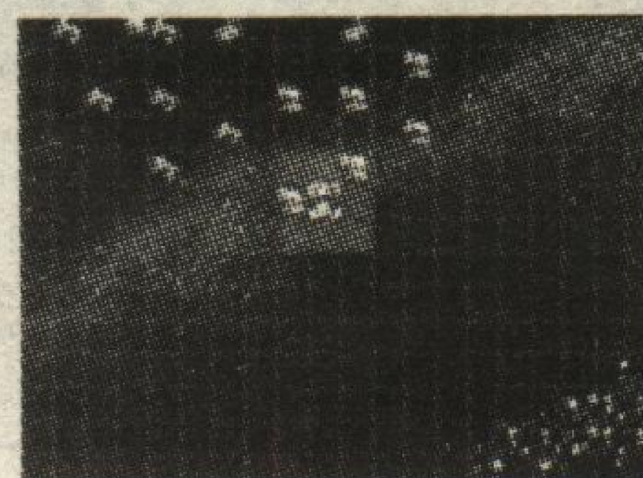
人物	对象	效果	范围
主人公(リアル系)	サブ主人公(リアル)	15%	×2
主人公(リアル系)	主人公(リアル系)	15%	×2
主人公(スーパー系)	サブ主人公(スーパー系)	10%	×1
主人公(スーパー系)	主人公(スーパー系)	5%	×1
兜甲儿	弓さやか	10%	×2
弓さやか	兜甲儿	20%	×2
ボス	弓さやか	10%	×2
ボス	炎ジュン	10%	×2
クリスチーナ=マッケンジー	バーナード=ワイズマン	10%	×2
バーナード=ワイズマン	クリスチーナ=マッケンジー	20%	×3
カミーユ=ビダン	フォウ=ムラサメ	25%	×3
ファ=ユイリィ	カミーユ=ビダン	10%	×1
ジュドー=アーシタ	ルー=ルカ	5%	×1
ビーチャ=オーレグ	エル=ビアンノ	10%	×2
シーブック=アノー	セシリー=フェアチャイルド	10%	×2
セシリー=フェアチャイルド	シーブック=アノー	10%	×1
ショウ=ザマ	マーベル=フローズン	10%	×1
マーベル=フローズン	ショウ=ザマ	10%	×2

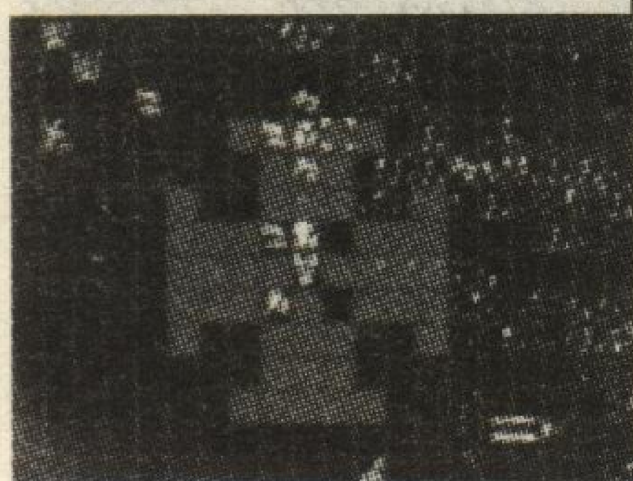
新的MAP武器一览表

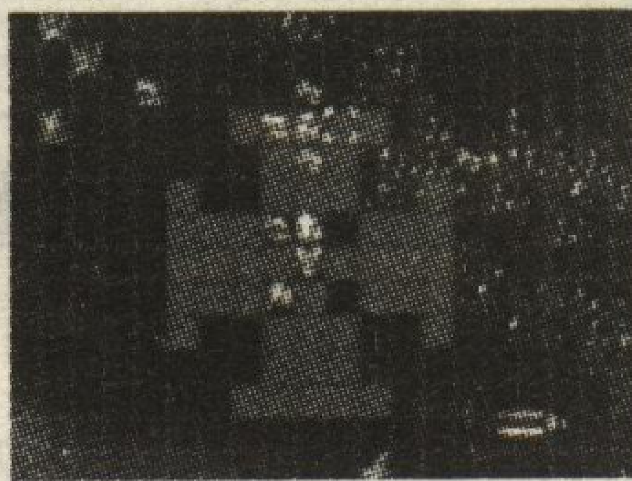
本作有些机体的武器在改造满10段的时候可改造出新的MAP武器，以下是所有的可改造出新MAP武器的机体及资料，利用己方的金钱来增加队伍的作战实力吧!

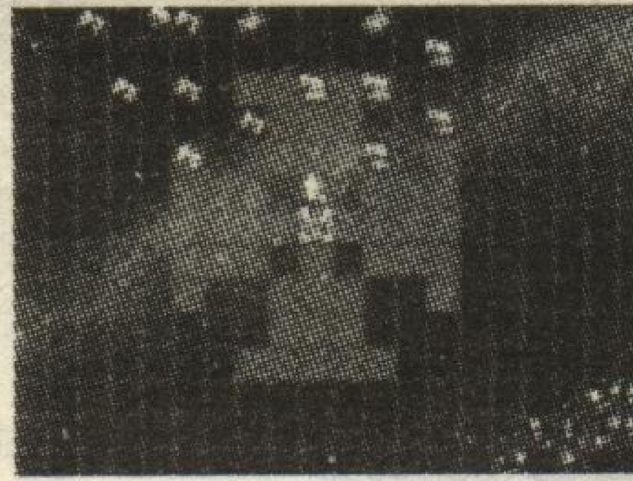
但是在改造10段时，务必小心在新的MAP武器出现时还需要追加大量的资金(最多追加金额为90000)。

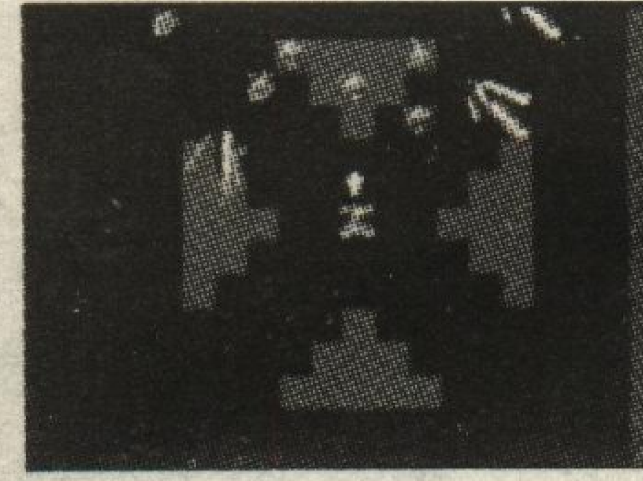
机体名称
(改造为MAP武器的武器)
MAP武器的使用效果
攻击力:由1段至10段
射程:攻击的范围

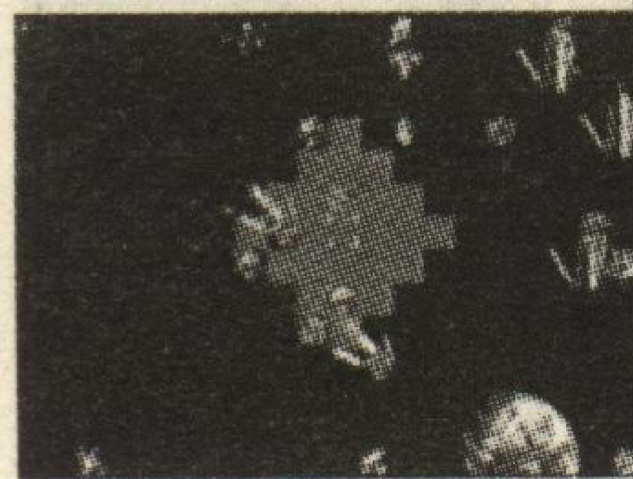
テキサスマック
(マックリボルバー)

攻击力:1350~3250
射程:1

マジンガーZ·パワーアップ
(ブレストファイヤー)

攻击力:2900~4800
射程:1~4

グレートマジンガー
(ブレストバーン)

攻击力:2400~4300
射程:1~4

マジンカイザー
(ファイヤーブラスター)

攻击力:3200~5100
射程:1~4

ガンダムmkⅡ
(扩散バズーカ)

攻击力:1200~3100
射程:3~5

νガンダム
(フィンファンネル)

攻击力:2000~3900
射程:1~4

量产型νガンダム
(フィンファンネル)

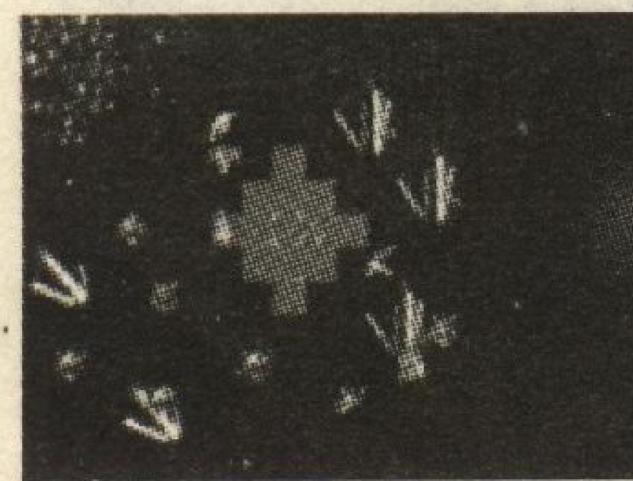
攻击力:2000~3900
射程:1~4

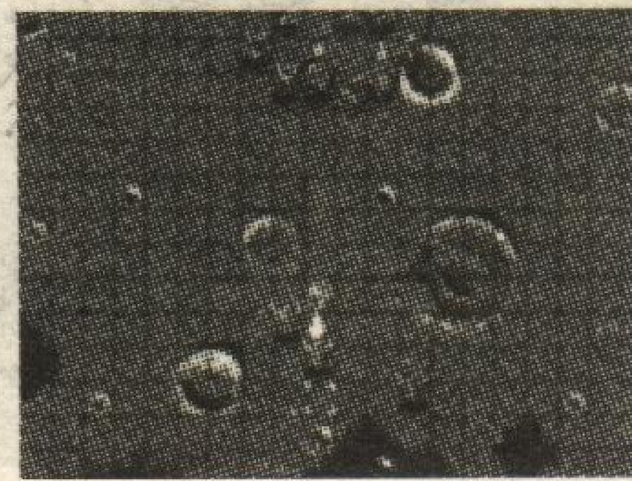
キュベレイミトⅡ
(ファンネル)

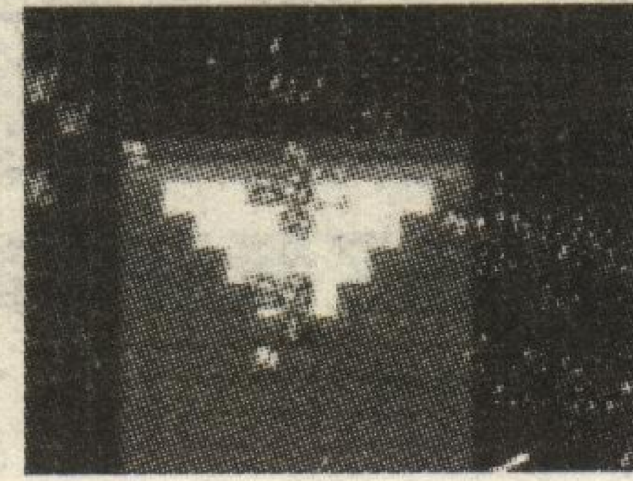
攻击力:1900~3800
射程:1~4

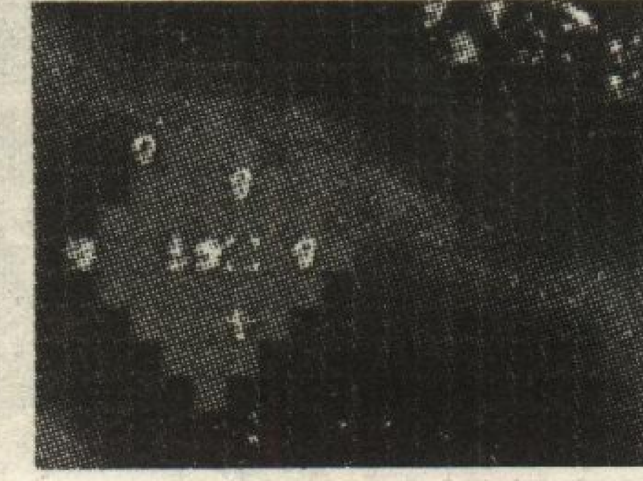
ヤクト·ドーガ
(ファンネル)

攻击力:1900~3800
射程:1~4

サザビー
(ファンネル)

攻击力:2000~3900
射程:1~4

ガンダムヘビーアームズ改
(全弹发射)

攻击力:4700~6600
射程:1~3

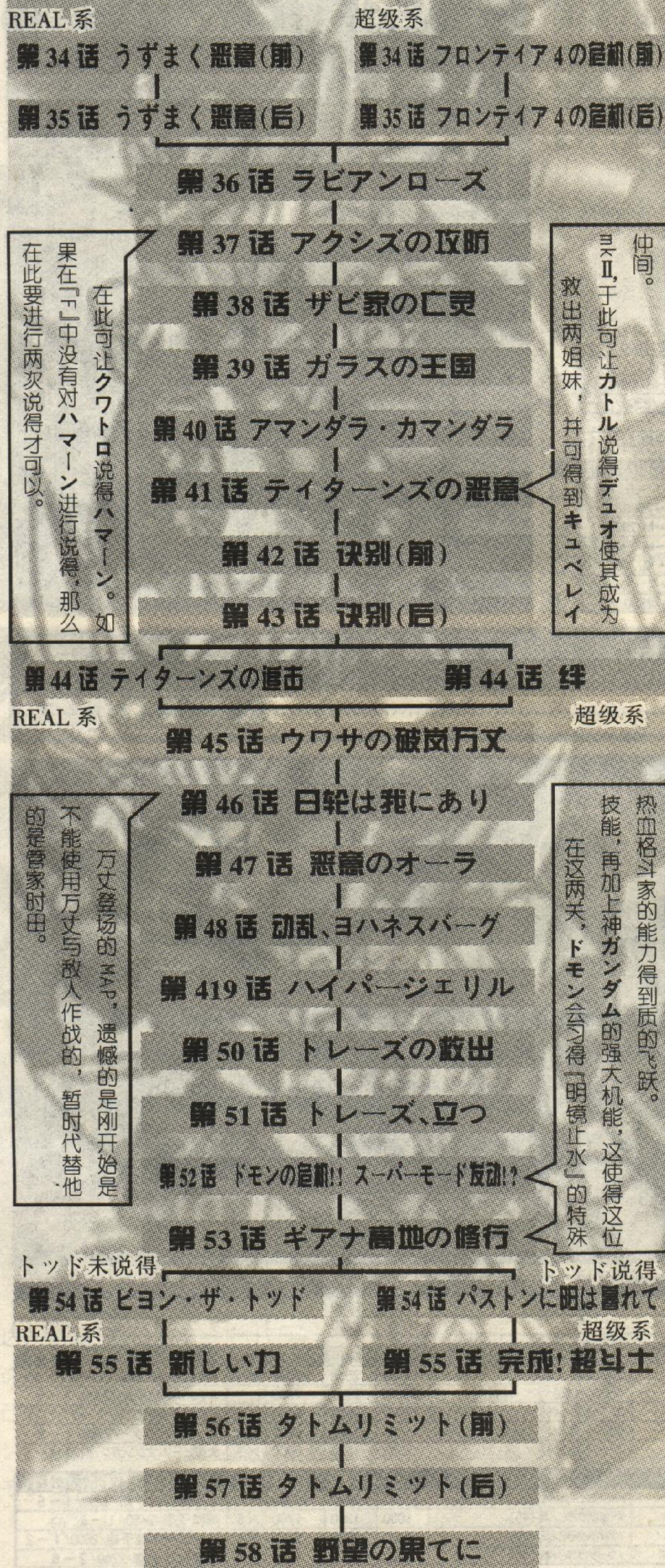
ゴーショーグン
(ゴーフラッシャー)

攻击力:2800~4700
射程:1~5

ウイングガンダムゼロ
(ツインバスターライフル2)

攻击力:2500~4400
射程:1~4

游戏流程

下表中是《超级机器人大战F～完结篇》的完全流程攻略，大家可以根据下表来完成本作，如果朋友们还有什么新的发现，请来信告知。

下表中框内的文字，是关键部分的解说，其他仲间的得到方法以及强力机体的获得地在正文中有详细地解说，在此流程表中就不作叙述了。



REAL系
- 第34话 うずまく悪意(前)
- 第35话 うずまく悪意(后)

超级系
- 第34话 フロンティア4の危机(前)
- 第35话 フロンティア4の危机(后)

- 第36话 ラビアンローズ
- 第37话 アクシズの攻防
- 第38话 ザビ家の亡灵
- 第39话 ガラスの王国
- 第40话 アマンダラ・カマンダラ
- 第41话 ティターンズの悪意
- 第42话 诀别(前)
- 第43话 诀别(后)

在此可让クワトロ说得ハマーン。如果在「F」中没有对ハマーン进行说得，那么在此要进行两次说得才可以。

救出两姐妹，并可得到キュベレイ、ZZⅡ，于此可让カトル说得デュオ使其成为仲间。

- 第44话 ティターンズの進击
- 第44话 绊

REAL系 / 超级系

- 第45话 ウワサの破岚万丈
- 第46话 日轮は我にあり
- 第47话 悪意のオーラ
- 第48话 动乱、ヨハネスバーグ
- 第419话 ハイパージェリル
- 第50话 トレーズの救出
- 第51话 トレーズ、立つ
- 第52话 ドモンの危机!! スーパーモード发动!?
- 第53话 ギアナ高地の修行

万丈登场的MAP，遗憾的是刚开始是不能使用万丈与敌人作战的，暂时代替他的是管家时田。

在这两关，ドモン会习得「明镜止水」的特殊技能，再加上神ガンダム的强大机能，这使得这位热血格斗家的能力得到质的飞跃。

トッド未说得
- 第54话 ビヨン・ザ・トッド

トッド说得
- 第54话 バストンに明は暮れて

REAL系
- 第55话 新しい力

超级系
- 第55话 完成!超斗士

- 第56话 タトムリミット(前)
- 第57话 タトムリミット(后)
- 第58话 野望の果てに
- 第59话 异质なるモノへの挽歌
- 第60话 ソラと大地のケモノ

宇宙篇
- 第61话 迷亡のソロシップ
- 第624话 里切りの月面都市
- 第63话 无限カイデ传说
- 第64话 灯火は炎となりて
- 第65话 出击、ガンバスター

选宇宙篇可得"百式改"这一强力的机体。

地上篇得"S2机关"并能使东方不败成为仲间。

地上篇
- 第6话 解かれた封印(前)
- 第61话 解かれた封印(后)
- 第62话 决战、第2新东京市(前)
- 第62话 决战、第2新东京市(后)
- 第63话 运命を纺ぐ者たち
- 第64话 恶魔と呼ばれたガンダム
- 第65话 光瞬く宇宙へ(前)
- 第65话 光瞬く宇宙へ(后)

- 第66话 清算されし过去、そして…
- 第67话 悲しみのカトル

强力的量产νガンダム入手。

10段强化改造可能。

ポセイダル
- 第68话 さまよえる运命の光
- 第69话 砂上の楼阁
- 第70话 爱という名のエゴ
- 第71话 崩坏の序曲
- 第72话 涂り替えられた地図(前)
- 第72话 涂り替えられた地図(后)
- 第73话 刻が动きだす时
- 第74话 伪りの协定
- 第75话 招かれざる访问者
- 第76话 运命の炎の中で
- 第77话 败者への凯歌
- 第78话 始まりと终わりが集う场所(前)
- 第78话 始まりと终わりが集う场所(后)

选择此路线可得到WINGガンダム中的角色。

此处可以进行选择，只打一关或三关全部。

当ガンバスター的HP20%以下后，可觉得新的技能。

如完成了东方不败成为仲间的条件，此关他会登场。

DC
- 第68话 错综する想い
- 第69话 理想と现实
- 第70话光、断つ剑(A)
- 第70话光、断つ剑(B)
- 第70话光、断つ剑(C)
- 第71话 血涂られし御手
- 第72话 虚构の偶像
- 第73话 复旧の刃
- 第74话 翻る叛旗
- 第75话 ダブル フェイク(1)
- 第75话 ダブル フェイク(2)
- 第75话 ダブル フェイク(3)
- 第76话 混沌と混乱の狭间で
- 第77话 激震の赤い大地
- 第78话 ファイナル・オペレーション
- 第79话 ファイナル・オペレーション(完结)

完成东方不败成为仲间的条件，此关他会登场。

此处选择会影响下一关敌三个BOSS是否登场。

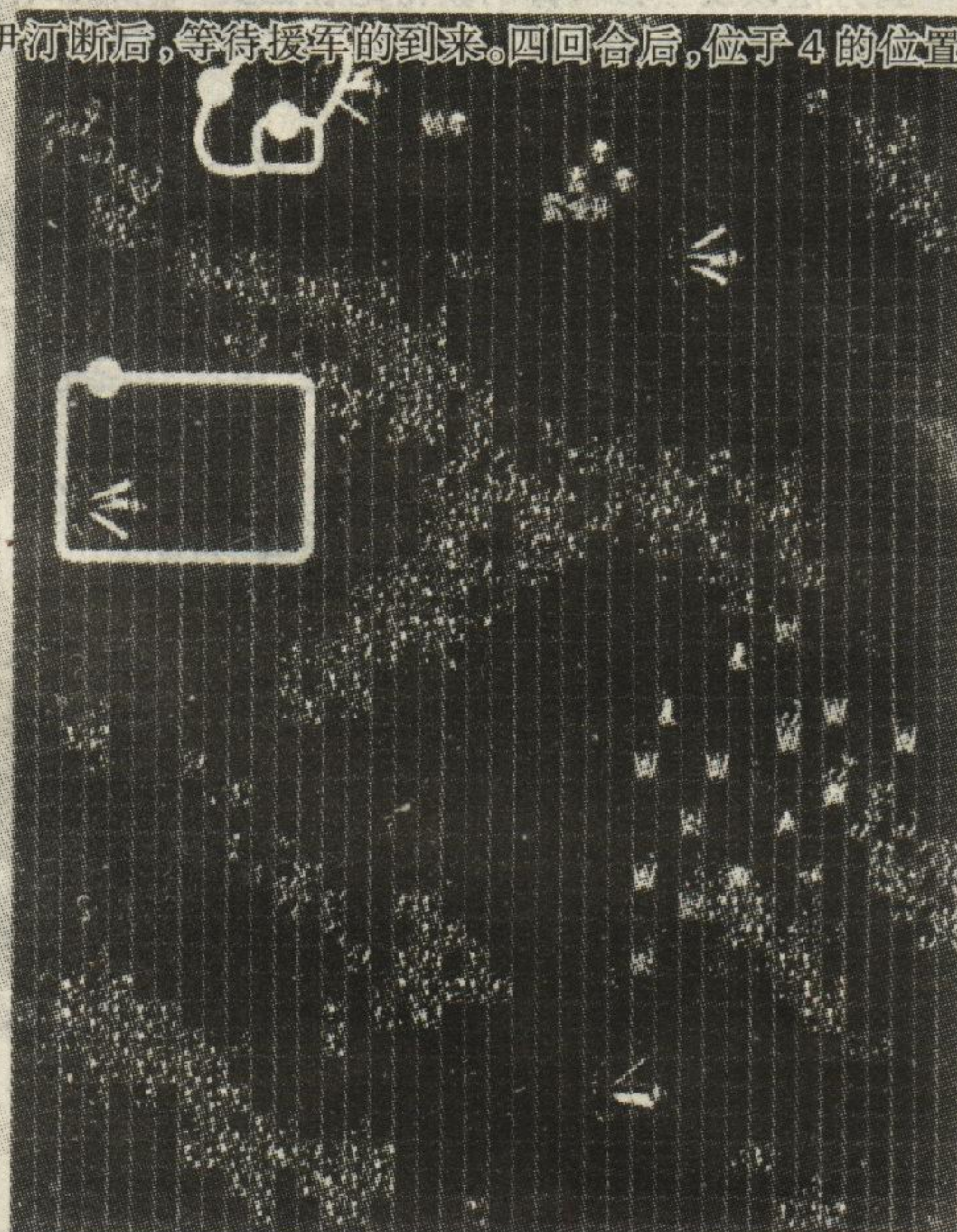
64 灯火は炎となりて Candle Light Grew into Wildfire.

◆胜利条件 ……………………………… 敌全灭

为了对伊汀进行全面的分析，不得不动用NERV的智能型电脑。研究伊汀的神奇的威力，是大家的主要话题。通过宇宙中较为艰难的几关，本次又迎来新的挑战。

本关开始，ジュドー(ZZ高达)、コウ(GP－03デンドロビウム)、エル(高达mkⅡ)、ビーチャ(Gディフェンサー)、キース(ザク改)、モンド(ザク改)、イーノ(旧ザク)会驾驶各自的机体去进行机动战士的训练，不巧被"十三人众"发现，两方马上准备战斗。

战斗开始时，己方实力太弱，不得不边战边退，留下实力最为强劲的ZZ和伊汀断后，等待援军的到来。四回合后，位于4的位置会有大量的DC兵出现，己方最好占据上方的卫星，依靠ZZ和伊汀来与敌人周旋。六回合后，己方援军登场，虽然只能选择9个机体出战，但与刚才相比，还是很幸运了。



战斗正式开始了，两方的敌人不会同时向己方冲锋，利用他们进攻的时间差，可以把敌人各个击破。在此可以先让伊汀与DC周旋，等待能量上升到第三等级时，便可对另外一批敌人发起毁灭的攻击。

战斗后，擅自出来训练的成员遭到了舰长的责骂。另外，在地上的部队也有新的消息传来。

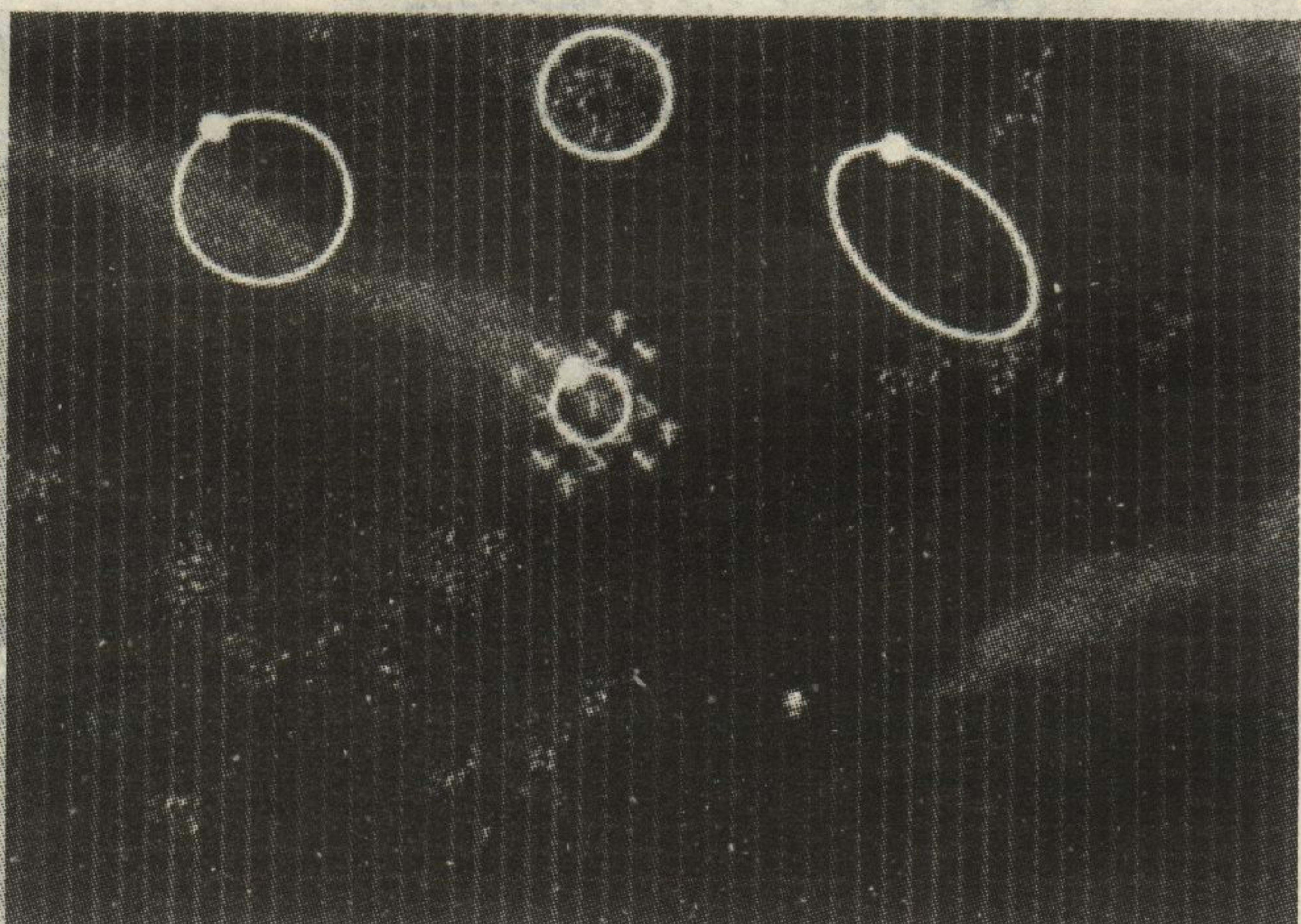
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
4	グラーフ・ツェペリン	マークベ(46)	23600	2400	10500		メインメガ粒子砲/2500/2－5
4	ラフレシア	強化兵(44)	48000	3800	18500	×1	バグ/3200/1－8
4	ヴァル・ヴァロ	エリート兵(43)	12000	1700	4000	×1	プラズマリーダーM/2600/1－6
4	ガーベラ・テトラ	エリート兵(43)	10500	1350	2100	×6	ビームマシンガン/2300/1－5
4	エルメス	強化兵(43)	9500	1100	4800	×2	ビット/3000/1－7
4	ブラウ・ブロ	強化兵(43)	16000	1200	7600	×2	サイコミュ式メガ粒子砲/3300－1－7

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	サージェ・オーパス	ギワザ(47/W)	45000	3500	18000		レーザー/3150/1－5
	オージェ	ネイ(46/W)	28000	3300	8500		パワーランチャー/2900/1－8
	アシュラテンプル	アントン(45)	14000	2700	5000		バスターランチャーM/2900/1－8
	アシュラテンプル	ヘッケラー(45)	14000	2700	5000		バスターランチャーM/2900/1－8
	バッシュ	親衛隊兵(43)	5900	2000	3200	×6	バスターランチャーM/3100/1－8
	グルーン	親衛隊兵(43)	8200	2400	4800	×4	放電/2700/1－2
	アトール	ポセイダル兵(43)	7300	1900	4800	×2	パワーランチャー/2800/1－6

65 出击、ガンバスター Gun－buster on the road.

◆胜利条件 ……………………………… 敌全灭

本关是新机体——ガンバスター登场的一关，情节与原作基本相同。



作战开始后，ガンバスター的母舰被敌人包围，虽然母舰消灭了第一批前来包围的敌人，但是却又一次陷入了敌人的包围网。在ガンバスター不能随时出击的情况下，母舰与敌人陷入了苦战之中。作战开始，母舰在与敌人交手时，尽量采用防御战术，以免被敌击毁。

当母舰的HP到30%左右，便会进入ガンバスター强制出击的情节。登场后的ガンバスター，尽量使用MAP武器，把包围在母舰附近的敌人消灭，当然如果母舰HP过于低下，也可以使用精神指令来补给一下。

在八回合内全歼敌人，可以使得DC军不能出现，当然为了取得更多的经验值和金钱，也可以留下部分敌人，直到DC部队的登场。

DC部队登场以后，援军会在第十二回合出现，如果认为己方实力不足以与敌人战斗，那么可以向地图正上方前进，与此等待援军的到来。

援军可出机体达到15部之多，所以消灭进攻的DC军不成问题。战斗结束后，ガンバスター不会立即加入队伍中，但是他们答应进行最后的调试后一定会加入我军。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	エクセリヲン	タシロ艦長(50)	21000	2200	——		大口径レーザー砲/2300/3－6
A	ガンバスター	ノリコ(50)	16000	2400	——		ダブルバスターコレダー/4400/1

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
8	ハンマ・ハンマ	マシュマー(47)	11700	2350	5500		メガ粒子砲/3000/1－6
8	エンドラ	ゴットン(46)	21200	2750	7500		メインメガ粒子砲/2400/2－5
8	ザクⅢ	エリート兵(45)	13000	2000	6000	×2	メガ粒子砲/2700/1－7
8	ガザC MS	エリート兵(44)	11000	1400	6000	×3	ナックルバスター/2350/1－6
8	ゲルググJ	エリート兵(44)	9000	1600	5000	×3	大型ビームマシンガン/2150/1－7

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ガドモア・ザン	ハンニバル(47)	37000	2900	17000		2連装加粒子砲/3250/1－6
	ゴンド・バウ	バッフクラン兵(45)	5000	1300	1700	×8	加粒子砲/2450/1－5
	ギド・マック	バッフクラン兵(45)	13000	2000	5500	×4	対空速射加粒子砲/2600/1－2
	アディゴ	バッフクラン兵(45)	4000	1100	1800	×4	大型加粒子砲/2250/2－6

64 悪魔と呼ばれたガンダム The Gundam Called Demon

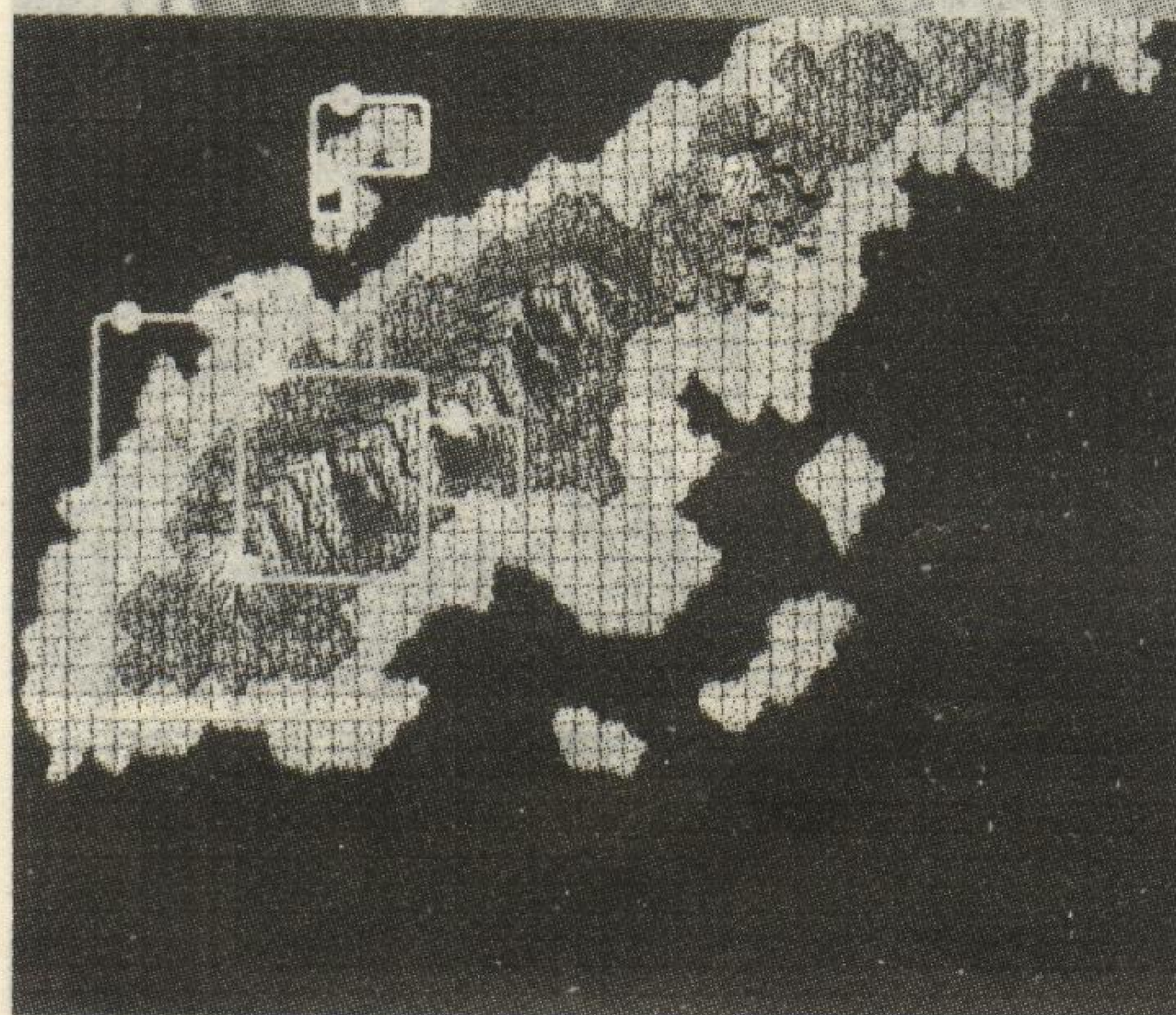
◆胜利条件 ……………………………………………… 敌全灭

此关是《机动武斗传 G》的情节，ドモン将在此与敌人展开决战，此回"东方不败"会和"狮王争霸"、"天剑绝刀"及"笑傲江湖"一起登场，当然还少不了恶魔高达的出现。看过或了解原著的人，对于本关的攻略就可以说是十分轻松了，在下面我们将向对原著不甚了解的朋友们简介一下本关的攻略过程：第三回合，中立势力将于 3、5 的地点出现，第三回合敌增援出现，第四回合敌增援再次出现，第五回合敌增援全部出现，之后可让ドモン与恶魔高达作战，第一回不要击毙敌人，而是要削减其大量 HP，之后便有情节发生，在ドモン消灭恶魔高达后，可让レイン去说得アレンビー，之后将其消灭，当アレンビー驾驶"笑傲江湖"登场后，让其攻击レイン可发生情节，之后ドモン与"东方不败"对决，把骑乘状态下的"东方不败"击败后，并不攻击他，在发生对话后，两人便会和解。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ゴッドガンダム	ドモン(一)	6500	1500	——		ゴッドスラッシュタイフーン/1700/1

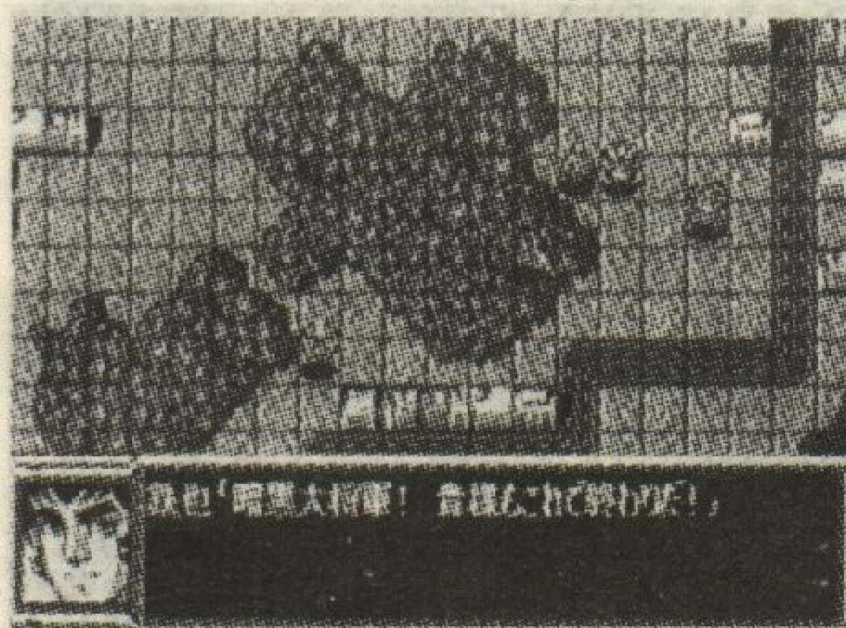
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
3	ブンドル艦	ブンドル(46)	40600	2800	16000		フラッシャービーム/2400/1－6
3	カットナル艦	カットナル(46)	40600	2800	16000		フラッシャービーム/2400/1－6
3	ケルナグール艦	ケルナグール(46)	42600	3000	16000		ラム/2700/1
5	ゴッドネロス	人工知能改(44)	19000	1700	——	×1	フラッシャービーム/2650/1
£	ゴッドネロス	人工知能改(44)	19000	2200	4500	×1	フラッシャービーム/2950/1

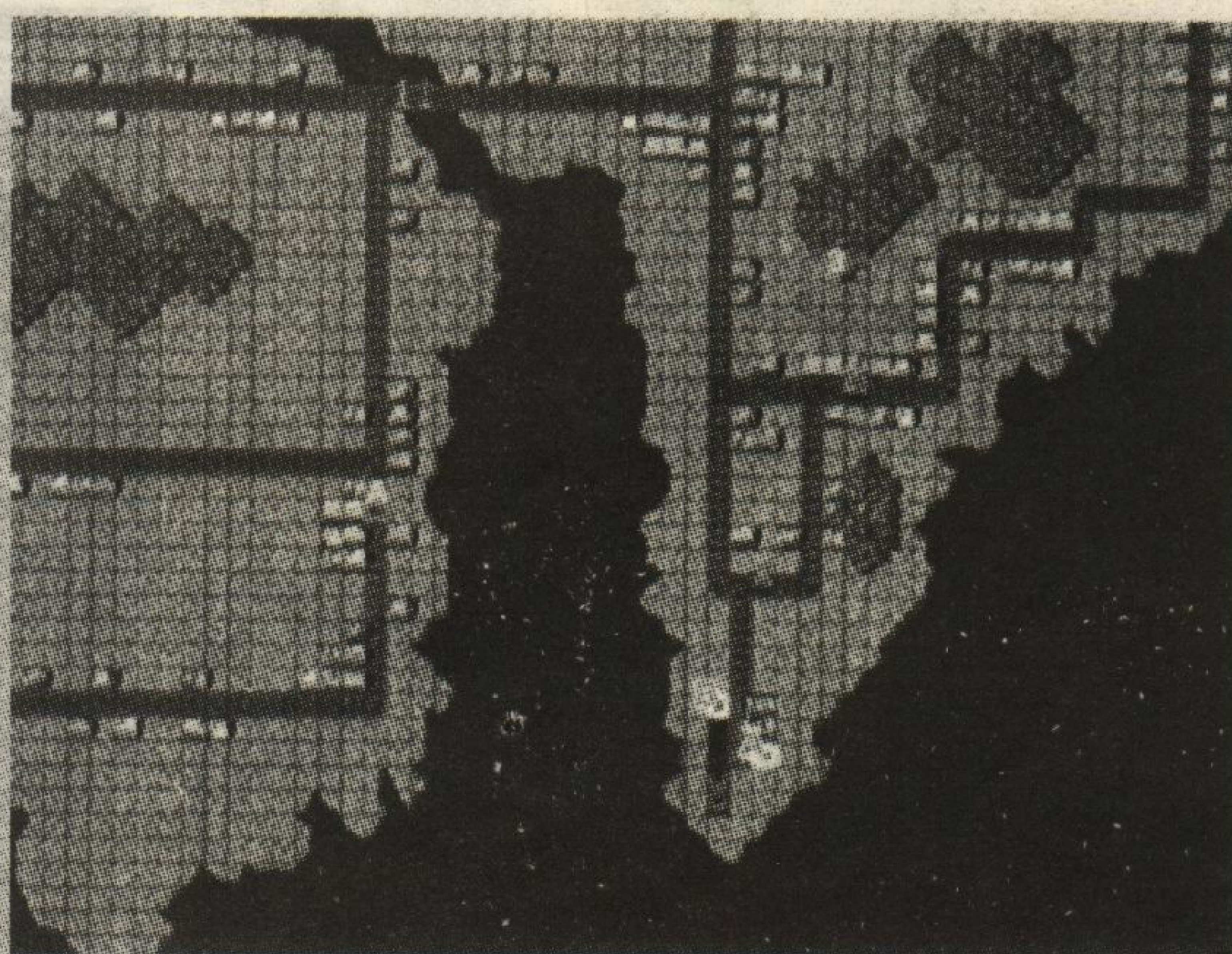
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ガンダムヘブンズソード	ミケロ(46)	17600	2450	6000		ハイパー銀色の脚スペシャル/3150/1－2
	グランドガンダム	チャップマン(46)	21600	2950	6000		グランドホーン/2650/1
	ノーベルガンダムB	アレンビー(45/W)	7000	2700	2600		バーサーカーリボン/4300/1
倒	ウォルターガンダムB	アレンビー(45/W)	18000	1700	6000		ウォルター・テンタクル/2000/1
倒	ウォルターガンダム	アレンビー(45/W)	18000	1700	6000		ウォルター・テンタクル/1800/1－6
2	グール	Drヘル(47)	33000	2500	15000		ショックビーム/2600/1－5
2	グール	あしゅら男爵(46)	33000	2500	15000		ショックビーム/2600/1－5
2	光波獣ピクドロン	人工知能改(44)	35000	2000	18000	×1	ビッグレーザー/2650/2－7
2	メカザウルス・シグ	人工知能改(43)	14500	1700	3500	×2	破壊光線/2550/1－5
2	メカザウルス・ゼンⅡ	人工知能改(42)	9500	800	2500	×1	ハンドソルド/2050/1－5
2	ラインX1	人工知能改(43)	13000	1800	3500	×1	ムチ/2450/1
2	ラインX1	人工知能改(42)	12000	1800	3500	×1	ムチ/2450/1
2	戦闘獣グラトニオス	人工知能改(43)	12000	1700	3000	×2	ドリル/2450/1
2	戦闘獣オベリウス	人工知能改(43)	12000	1700	3000	×2	破壊光線/2450/1－5
2	機械獣ジェノバM9	人工知能改(43)	7200	1400	2500	×2	ライフル/2350/2－7
2	機械獣ジェノバM9	人工知能改(42)	7200	1400	2500	×1	ライフル/2350/2－7
3	メカザウルス・シグ	人工知能改(43)	14500	1700	3500	×2	破壊光線/2550/1－5
3	戦闘獣グラトニオス	人工知能改(43)	12000	1700	3000	×2	ドリル/2450/1
4	戦闘獣オベリウス	人工知能改(43)	12000	1700	3000	×1	破壊光線/2450/1－5
4	機械獣ジェノバM9	人工知能改(42)	7200	1400	2500	×2	ライフル/2350/2－7
5	デビルガンダム	キョウジ(44)	33000	3000	12000		ガンダムヘッド/2150/1－7
5	メカザウルス・シグ	人工知能改(43)	14500	1700	3500	×1	破壊光線/2550/1－5
5	戦闘獣グラトニオス	人工知能改(44)	12000	1700	3000	×1	ドリル/2450/1
5	戦闘獣オベリウス	人工知能改(43)	12000	1700	3000	×1	破壊光線/2450/1－5
A	マスターガンダム(騎乗)	東方不敗マスターアジア(48/W)	30000	3500	12000		流派東方不敗石破天驚拳/4800/1
倒	マスターガンダム	東方不敗マスターアジア(48/W)	30000	3000	12000		流派東方不敗石破天驚拳/4800/1



65 光瞬く宇宙へ(前) Countdown

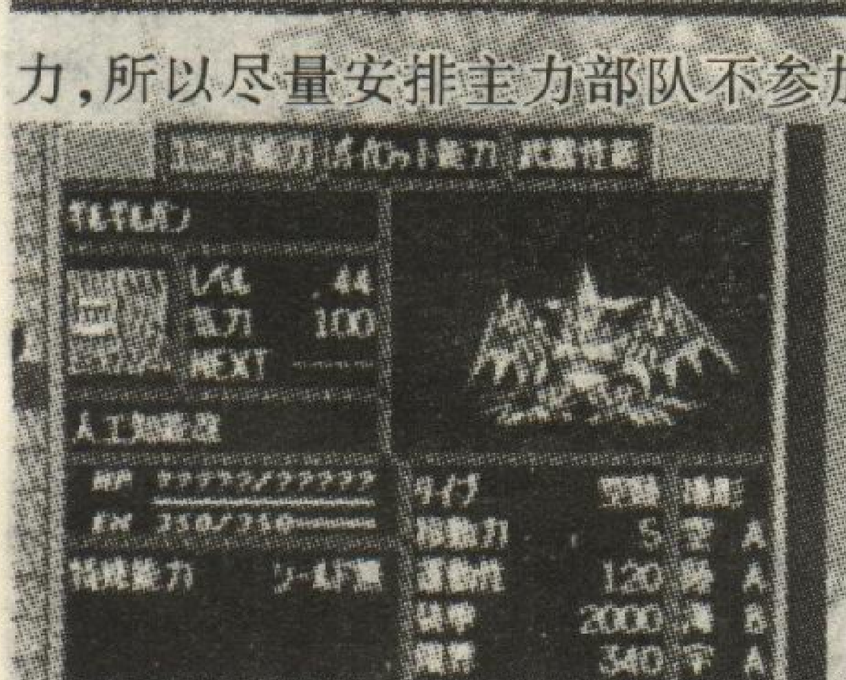
◆胜利条件 ……………………………………………… 敌全灭





地上部队完成任务后，将会与宇宙部队合流，就在将要启程的路上，遭到了敌人攻击。

敌人会从多个方向，以包围的形态进行攻击，己方部队占领良好的地形之后，可以狙击来犯之敌。当然对付敌人 BOSS 需要强大的火力，所以尽量安排主力部队不参加对普通敌人的狙击。



如果第三回合前，没有将敌方的暗黑大将军击倒的话，那么敌人增援将会出现，另外，如果敌人机体总数在 5 机以下时，敌增援部队将会出现，这需要大家密切注意。

经过前一关的战斗，虽然ドモン消灭了恶魔高达，但是同样也消灭了自己唯一的亲人——哥哥，这些打击使得有着热血格斗家称号的ドモン对自己完全失去了信心。面对着精神快要崩溃的ドモン，他的助手及朋友レイン不停地鼓励他，使得ドモン又有了战斗的欲望。

敌全灭后会进入后篇的战斗。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	暗黒大将軍	暗黒大将軍(46)	29000	2600	14200		超破壊光線/3150/1－6
	光波獣ピクドロン	人工知能改(44)	35000	2000	18000	×1	ビッグレーザー/2650/2－7
	ギルギルガン	人工知能改(44)	20000	2000	18000	×1	グラビトンウェーブ/3150/1－7
	メカザウルス・ダイ	人工知能改(44)	31000	1700	7800	×2	大砲/2150/2－7
	メカザウルス・シグ	人工知能改(43)	14500	1700	3500	×4	破壊光線/2550/1－5
	メカザウルス・ゼンⅡ	人工知能改(43)	9500	800	2500	×1	ハンドソルド/2050/1
	戦闘獣グラトニオス	人工知能改(44)	12000	1700	3000	×2	ドリル/2450/1
	戦闘獣オベリウス	人工知能改(44)	12000	1700	3000	×3	破壊光線/2450/1－5
	戦闘獣ズガール	人工知能改(44)	12000	1200	3000	×3	怪光線/2550/1－5
	ラインX1	人工知能改(43)	13000	1800	3500	×1	ムチ/2450/1
	機械獣ジェノバM9	人工知能改(43)	7200	1400	2500	×1	ライフル/2350/2－7
倒	メカギルギルガン	人工知能改(44)	30000	2500	18000	×1	メガグラビトンウェーブ/3650/1－8
3	メカザウルス・シグ	人工知能改(43)	14500	1700	3500	×1	破壊光線/2550/1－5
3	戦闘獣グラトニオス	人工知能改(44)	12000	1700	3000	×1	ドリル/2450/1
3	戦闘獣オベリウス	人工知能改(44)	12000	1700	3000	×2	破壊光線/2450/1－5
A	ウォルターガンダム	ウォン(45)	18000	1700	6000		ウォルターファング/2350/1

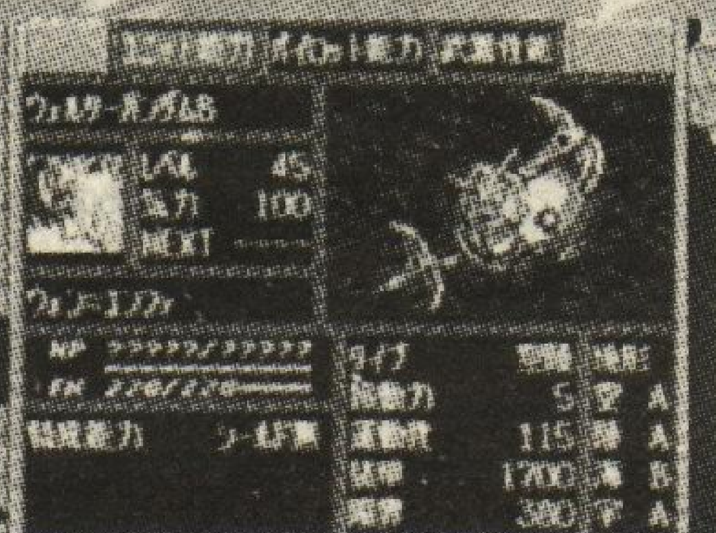
65 光瞬く宇宙へ(后) Countdown. 2nd

◆胜利条件 …………………………………………………… 敌全灭

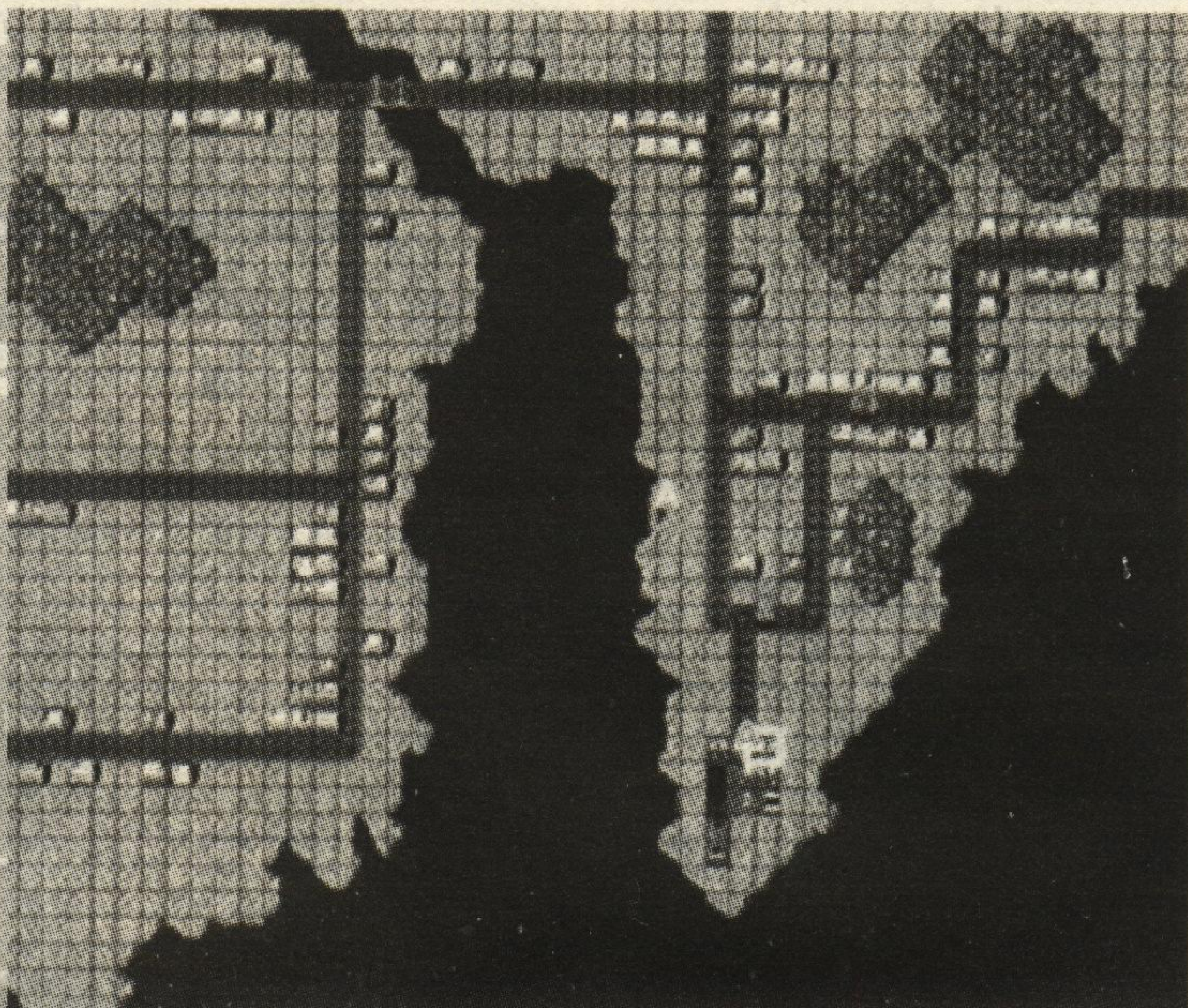
在前篇中，把敌人全灭或者敌人的数量少于3机时，便会自动进入后篇的情节。



"笑傲江湖"再次登场，ドモン根据原作情节，会留下来与他进行对决，但是不会空中飞行的神高达又怎么能与善长空中战的"笑傲江湖"相周旋呢？这时ドモン的老师——"东方不败"会将爱驹"风云再起"暂借给ドモン使用，骑上"风云再起"的ドモン将"笑傲江湖"击败，之后追上大部队，与前往宇宙的分队合流。



在地上和宇宙部队合流以后，如选择地上篇则宇宙部队的所有成员经验值加1000，同样选择宇宙篇的则地上部队的所有成员经验值加1000。这样两支部队再次走到一起，得到提升的战力将要面对更为艰难的战斗。

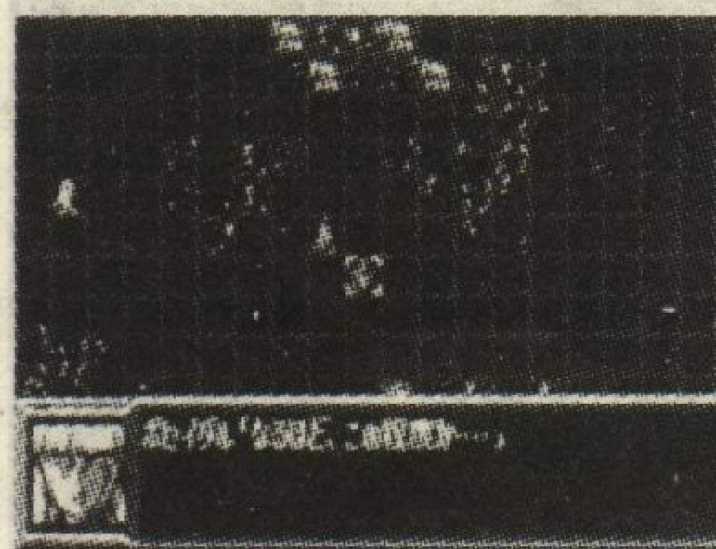


地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ゴッドガンダム	ドモン(—)	6500	1500	——		ゴッドスラッシュタイフーン/1700/1
A	風雲再起	風雲再起(?)	——	——	——		——
A	ゴッドガンダム(騎乗)	ドモン(—)	8500	——	——		爆熱ゴッドフィンガー(1)

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ウォルターガンダムB	ウォン(45)	18000	1700	6000		ウォルター・テンタクル/2000/1

66 清算されし過去、そして… Unforgettable

◆胜利条件 …………………………………………………… 敌全灭

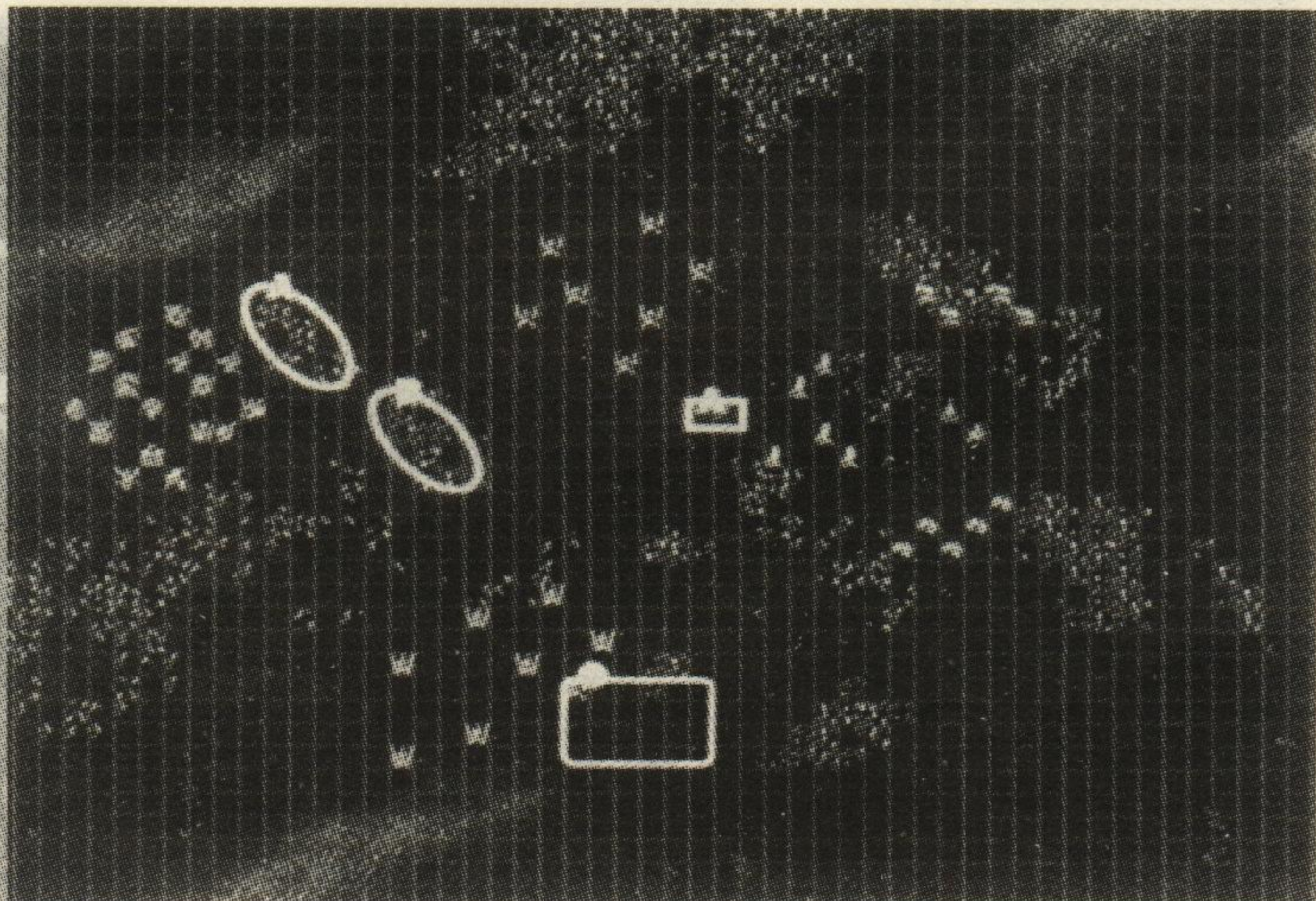


宇宙和地上部队合流后，将面对的非常轻松的一关。本关虽然敌人众多，而且有增援登场，但是只要把敌人机体数消灭到16机以下，他们就会立即撤退。



作战开始，因为敌人的回避率都非常高，建议使用一些拥有极高命中率的机体登场。前面已说过，敌人机体数到16机以下时会撤退，所以建议大家为了取得更多的经验值和金钱，可以使用"挑发"的精神指令，把拥有大量金钱和较高等级的敌人"挑"过来，将其消灭。

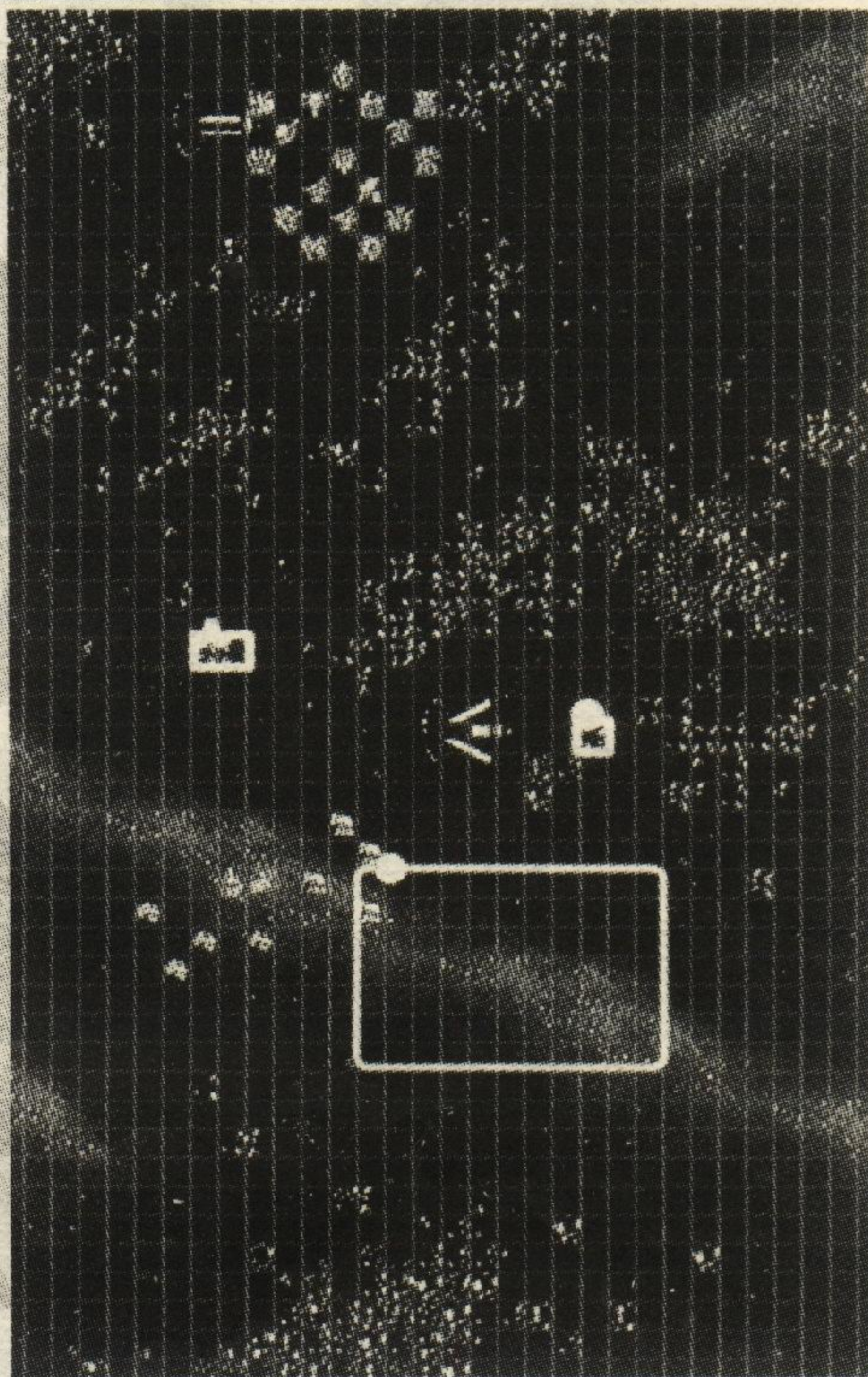
因为本关有援军登场，所以在四回合以前把敌人机体数消灭至16机以下，敌增援便会不出现，当然如果己方部队实力足够强大的话，可以让敌人增援出现，不过大家一定要小心敌增援的实力非常高。



地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	オージ	ポセイダル(51)	50000	4500	23000		パワーランチャー/4200/1－9
	ガイラム	フラット(50)	35000	3000	20000		パワーランチャー/3300/1－8
	グルーン	ワザン(48)	9200	2900	4800		放電/2900/1－2
	グルーン	チャイ(48)	9200	2900	4800		放電/2900/1－2
	レストレイル	ゲスト突撃兵(46)	12000	1700	4800	×5	ダブルキャノン/2400/2－6
	カルイツェド	ゲスト突撃兵(46)	10000	1500	4000	×4	大口径ビーム砲/2300/2－6
	アトール	ポセイダル親衛隊(46)	7300	1900	4800	×5	パワーランチャー/2800/1－6
	グルーン	ポセイダル親衛隊(45)	8200	2400	4800	×6	放電/2700/1－2
	バッシュ	ポセイダル親衛隊(45)	5900	2000	3200	×7	バスターランチャー/3100/1－8
4	アシュラテンプル	ギャブレー(48)	14000	2700	5000		バスターランチャー/2900/1－8
4	グルーン	ハッシャ(47)	8200	2400	4800		放電/2700/1－2
4	カルバリーテンプル	ポセイダル親衛隊兵(45)	4300	1300	2500	×5	パワーランチャー/2100/1－5

67 悲しみのカトル Les Amities Particulieres

◆胜利条件 ………………………………………… 敌全灭



自从レイン鼓励以后，ドモン又可以重新振作起来，但是在战斗后，レイン却离开了队伍，这使得刚刚恢复的ドモン又陷入迷惘之中，幸好得到真嗣的帮助才平静了下来。另一方面，己方得到了DC正在开始活动的情报，于是队伍开始向卫星1号前进。

敌人的数量非常多，这时千万不要让己方部队冲击敌人的阵营，因为有众多的敌人援军将会在第三回合出现。己方部队登场后，让主力尽量登上左上方的卫星，在良好的地形效果下，可以对进攻的敌人进行狙击。

敌人增援的机体强大异常，尤其是三个BOSS机更是具有猛烈的火力，不过当把三个BOSS中任何一人HP削减到60%以下，他们的部队就会立即撤退。这样来看，用己方的主力，来攻击所剩的敌人仿佛绰绰有余，这时在5的位置会有カトル出现，值得大家注意的是，他驾驶的竟是拥有强大火力的WING ZERO高达，在此是不会有カトル的“说得”情节的，只要避开他强大的火力，安排角色去把他击毁吧！

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
5	ウイングガンダムゼロ	カトル(50)	7800	3100	4500		ツインバスタービームライフル/4500/1－8

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ゼイドラム	ロフ(50/W)	52000	4200	18000		バニッシュゲイザー/4150/1
	ゼラニオ	ゲスト親衛隊兵(46)	30000	2500	16000	×1	荷電粒子ビーム/2850/2－7
	レストレイル	ゲスト親衛隊兵(46)	12000	1700	4800	×4	ダブルキャノン/2550/2－6
	カレイツェド	ゲスト親衛隊兵(46)	10000	1500	4000	×4	大口径ビーム砲/2450/2－6
3	サージェ・オーパス	ギワザ(50/W)	45000	3500	18000		レーザー/3150/1－5
3	オーグバリュー	ゼブ(49/W)	52000	4200	16000		ゲインシューター/4150/1－6
3	ビュードリファー	セティ(49/W)	50000	4000	19000		イリュージョンソーサー/3300/2－8
3	オージェ	ネイ(49/W)	28000	3300	8500		パワーランチャー/2900/1－8
3	アシュラテンプル	ギャブレー(48/W)	14000	2700	5000		バスターランチャー/2900/1－8
3	アシュラテンプル	ヘッケラー(47)	14000	2700	5000		バスターランチャー/2900/1－8
3	アシュラテンプル	アントン(47)	14000	2700	5000		バスターランチャー/2900/1－8
3	アシュラテンプル	リョクレイ(47)	14000	2700	5000		バスターランチャー/2900/1－8
3	レストレイル	ゲスト突撃兵(46)	12000	1700	4800	×3	ダブルキャノン/2400/2－6
3	カレイツェド	ゲスト突撃兵(46)	10000	1500	4000	×3	大口径ビーム砲/2450/2－6

68 さまよえる运命の光 Wheel of Fortune is Turning.

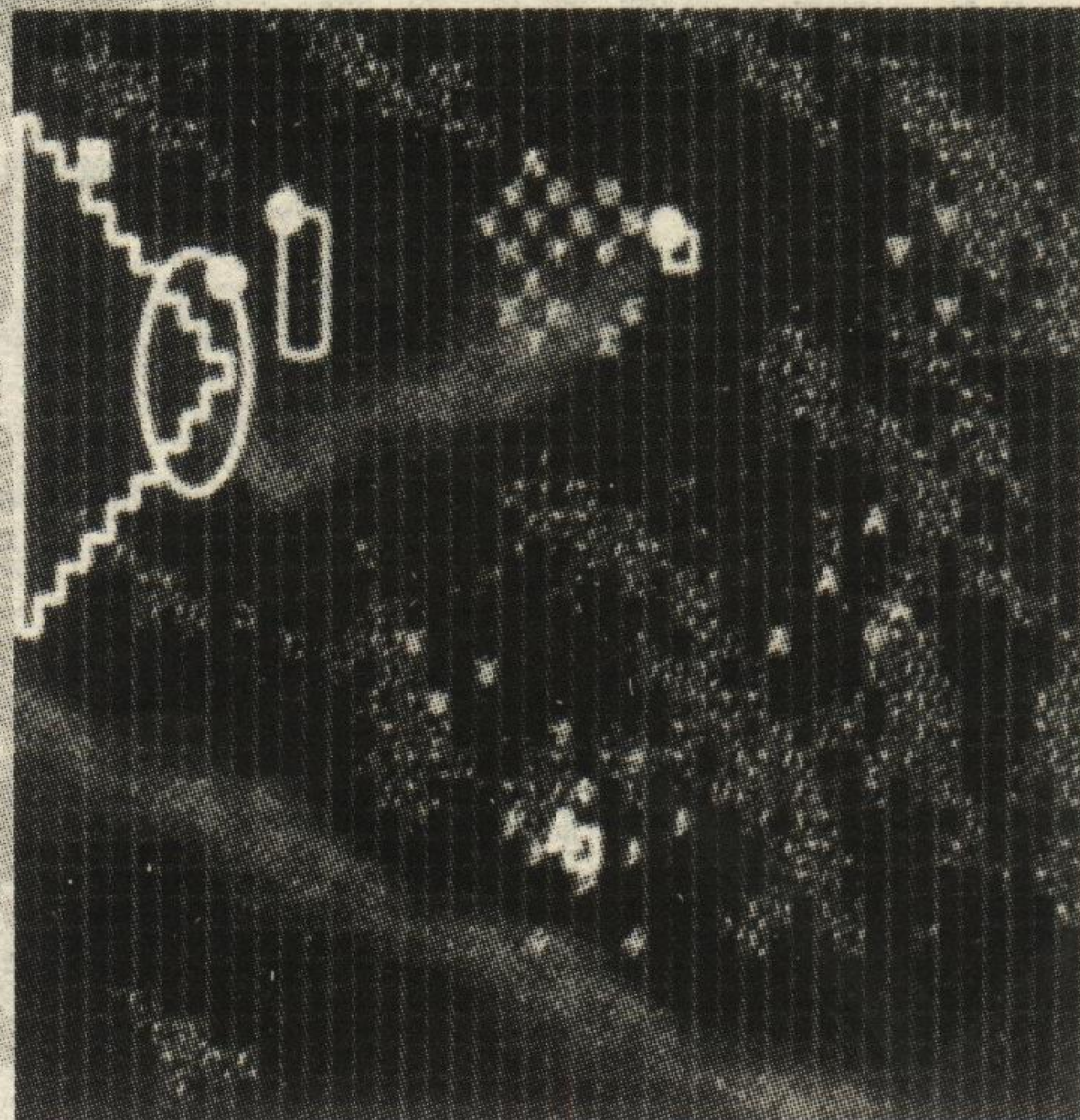
◆胜利条件 ………………………………………… 敌全灭

在选择追击异星人后，便会进入这样的流程，面对着第一关并不轻松，幸好有强力的MAP武器搭载的伊汀。



战斗开始了，提坦斯的余党将会出现，与他们的战斗再所难免，敌人基本分为两个部分，己方以陨石群作为掩护，让敌人逐渐进入我军的有效射程范围，把他们逐一消灭后，提坦斯剩余的部队将会全部撤退。

随着他们的离开，追击伊汀的敌人再次出现了，虽然敌人数量极多，但是大家不用担心，此时会有固定的情节发生，伊汀将会自动使出超强的MAP兵器，在他强力一击之中，敌人无一幸免。这里要提醒大家注意的，白框中不要有己方的成员，以免被伊汀误中。



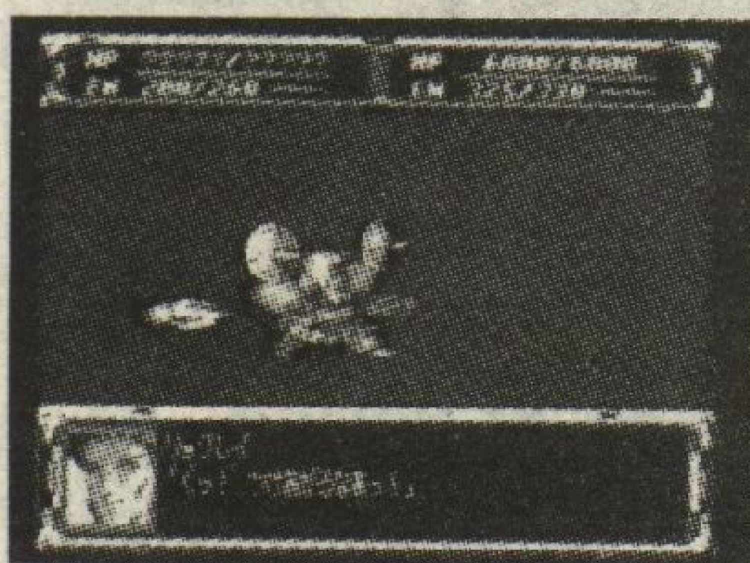
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
5	ガンダムデスサイズヘル	デュオ(48)	6900	2450	——		バスターシールド/3400/1－4

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
4	ガブロ・ザン	オーメ財団バッフクラン兵(47)	31000	2900	10500	×1	2連装加粒子砲/3050/2－6
4	ガルボ・ジック	オーメ財団バッフクラン兵(46)	10000	2700	4500	×3	ゲル発振器M/2250/1－11
4	デッカ・バウ	オーメ財団バッフクラン兵(46)	5000	1500	1500	×2	加粒子砲/2450/1－5
4	ゴンド・バウ	オーメ財団バッフクラン兵(46)	4800	1300	1700	×2	対地大型ミサイル/2750/1
4	アディゴ	オーメ財団バッフクラン兵(46)	4000	1300	1800	×2	大型加粒子砲/2450/1

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	アレキサンドリア	ガディ(48)	28000	3100	9000		メインメガ粒子砲/3200/2－6
	ガブスレイ(MS)	マウアー(48/W)	8000	1800	1200		フェダーインライフル/2800/1－6
	バウンド・ドック(MS・ジェリド専用)	ジェリド(47/W)	16500	3100	6500		拡散メガ粒子砲/3300/1
	バウンド・ドック(MA)	ティターンズ兵(46)	12100	2400	3500	×1	拡散メガ粒子砲/2900/1
	バウンド・ドック(MA)	ティターンズ兵(46)	10500	2100	3500	×2	拡散メガ粒子砲/3100/1
	ガザC(MS)	ティターンズ兵(46)	11000	1400	6000	×4	ナックルバスター/2350/1－6
	ガザC(MA)	ティターンズ兵(46)	11000	1500	6000	×2	ナックルバスター/2350/1－6
	バイアラン	ティターンズ兵(46)	10600	1800	1400	×3	メガ粒子砲/2500/1－5
	ガブスレイ(MS)	ティターンズ兵(46)	7600	1800	1200	×3	フェダーインライフル/2400/1－6
	ギャプラン(MS)	ティターンズ兵(46)	10000	1400	7000	×1	メガ粒子砲/2250/1－6
	ギャプラン(MA)	ティターンズ兵(46)	10000	1500	7000	×2	メガ粒子砲/2250/1－6
3	サイコガンダム(MS)	ティターンズ強化兵(46/W)	20000	2850	10000	×1	ビーム砲/2700/1－5
3	サイコガンダム(MA)	ティターンズ強化兵(46/W)	20000	2850	10000	×2	ビーム砲/2700/1－5

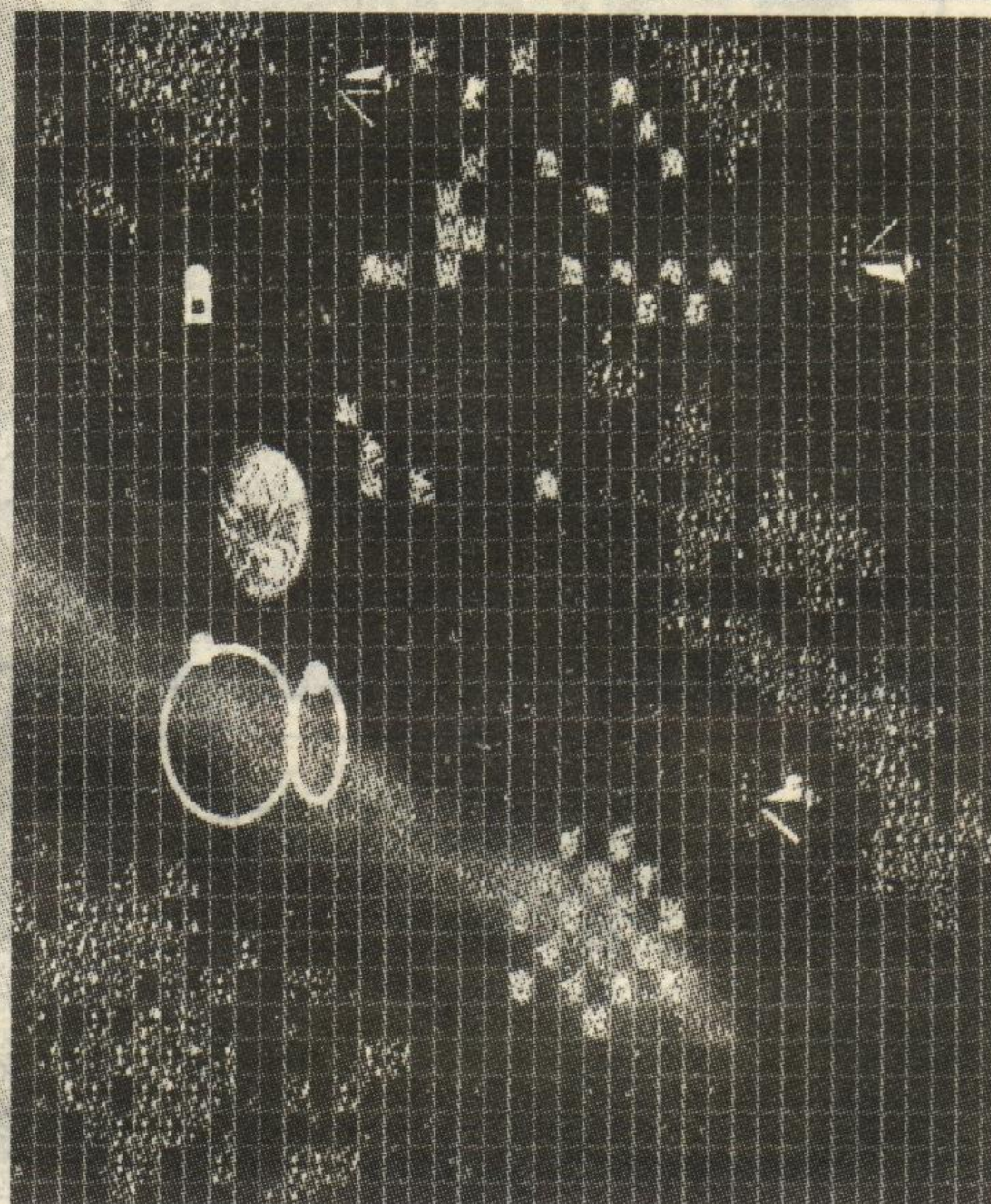
69 砂上の楼阁 Catsle In the Air.

◆胜利条件 ……………………………………………………………… 敌全灭



又进入了与“十三人众”交手的一关，但是“十三人众”中仿佛有所矛盾，内部已经有反叛的迹象。

在登场时，必须带有死神高达出场，只有这样才能说服“W 高达”的全部角色。战斗开始，ヒイロ他们会以 NPC 的角色登场，他们总是冲在队伍的最前方，为了达成使用 WING ZERO 的条件，己方不得不一边保护ヒイロ他们，一边与强大的敌人交手，只有ヒイロ他们无撤退情况才能让第五回合登场的カトル恢复到正常的状态。



至于另一方的敌人，他们的实力很一般，集中 MAP 兵器一阵猛轰，可以把他们消灭(说服カトル需敌全灭后由ヒイロ一行人自动完成)。

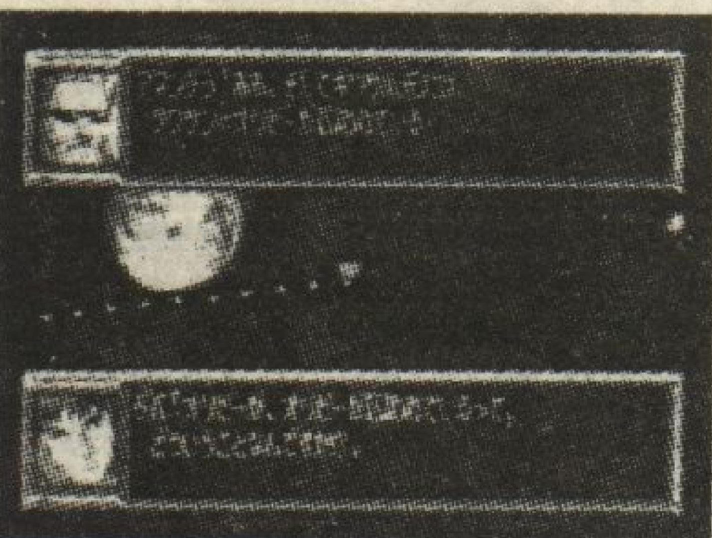
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	トーラス(飛行型)	レディ(48)	15000	2100	——		ビームカノン/2000/1－6
	メリクリウス(Type-1)	ヒイロ(48)	30000	2500	——		ビームガン/2000/1－6
	ヴァイエイト(Type-1)	トロワ(48)	30000	2500	——		ビームキャノン/2800/1－8
	トーラス(飛行型)	連邦軍兵士(46)	5000	1700	——	×3	ビームカノン/2000/1－6

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
3	ブラウ・ブロ	シャリア(49/W)	17400	2000	7600		サイコミュ式メガ粒子砲/3500/1－7
3	グラーフツェペリン	マークベ(48)	23800	2800	10500		メインメガ粒子砲/2800/2－5
3	エルメス	強化兵(46/W)	10100	1600	4800	×4	ビット/3100/1－7
A	ラフレシア	強化兵(46/W)	48000	3800	18500	×4	バグ/3200/1－8
6	ウイングガンダムゼロ	カトル(ゼロシステム)(47/W)	5800	1800	4500		ツインバスタービームライフルM/3200/1－8

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	オージェ	ネイ(49/W)	28000	3300	8500		パワーランチャー/2900/1－8
	アトールV	マクトミン(48/W)	25000	3200	5000		バスターランチャーM/2200/1－7
	アシュラテンプル(強化型)	リュクレイ(48)	25000	3300	12000		バスターランチャーM/2400/1－7
	アシュラテンプル(強化型)	ヘッケラー(48)	25000	3300	12000		バスターランチャーM/2400/1－7
	アシュラテンプル(強化型)	アントン(48)	25000	3300	12000		バスターランチャーM/2400/1－7
	アシュラテンプル(強化型)	ギャブレー(48/W)	25000	3300	12000		バスターランチャーM/2400/1－7
	グルーン(強化型)	ハッシャ(47)	20000	3200	10000		放電/2700/1－2
	グルーン	親衛隊兵(46)	10200	2400	4800	×3	放電/2700/1－2
	バッシュ	親衛隊兵(46)	7900	2000	3200	×4	バスターランチャーM/3100/1－8
	レストレイル	ゲスト突撃兵(46)	12000	1700	4800	×3	ダブルキャノン/2400/2－6
	カレイツェド	ゲスト突撃兵(46)	10000	1500	4000	×3	大口径ビーム砲/2300/2－6
	グラシドゥーリュ	ゲスト突撃兵(46)	12000	1900	5000	×2	マストライバーキャノン/2500/3－7

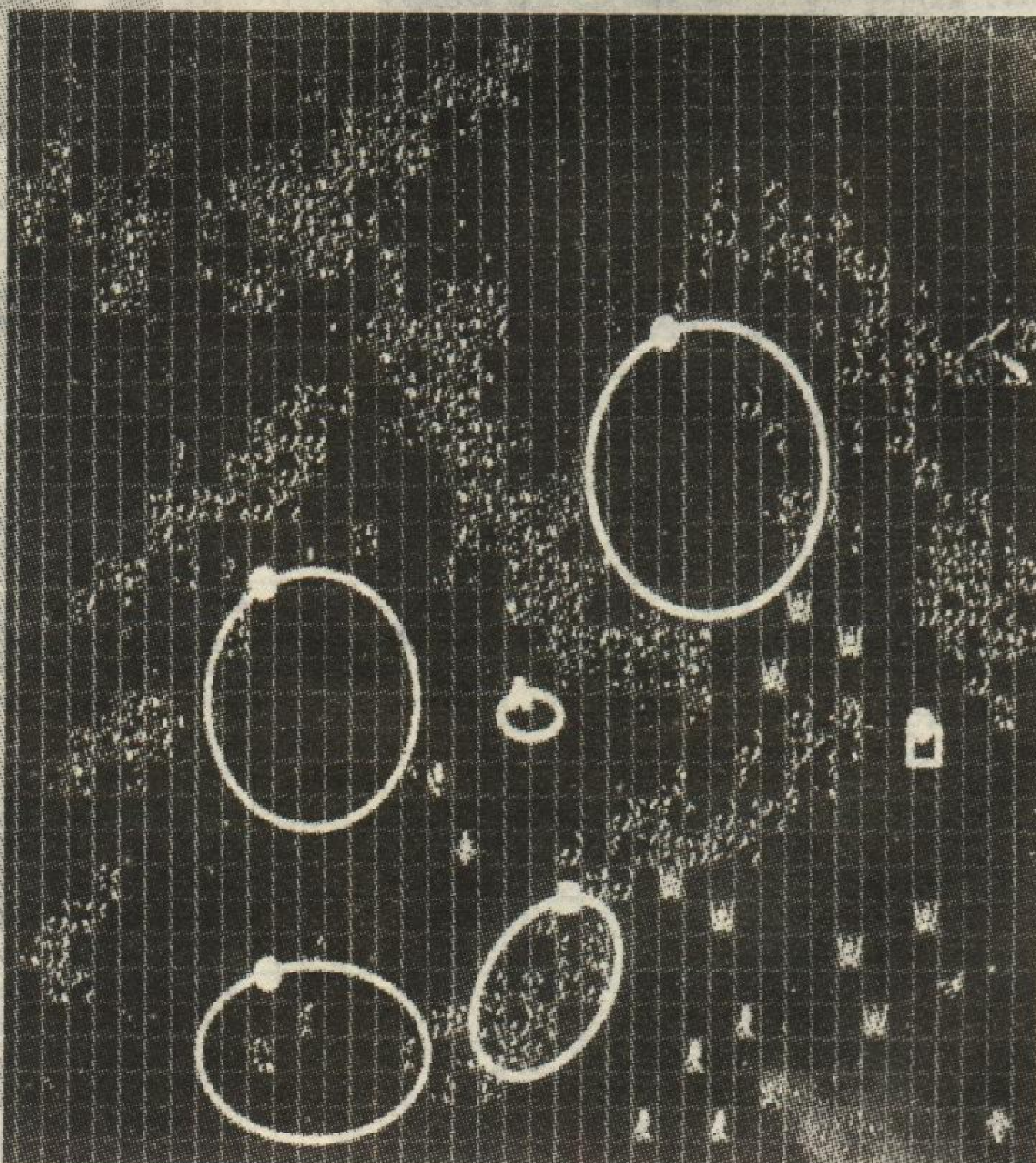
70 愛という名のエゴ You Give Love A Bad Name.

◆胜利条件 ……………………………………………………………… 敌全灭



曾经为ダハ提供 mkⅡ的武器商人，这回主动与己方取得联系，依靠他所提供的情报，了解到“十三人众”中已发生了叛乱的事情，而且ダハ还得知，自己的妹妹在敌人的旗舰中，兴奋的ダハ私自驾驶自己的 mkⅡ出动。

战斗开始时，只有ダハ和アム两人，以ダハ的能力和等级，对付一般的士兵应该不成问题，让アム躲到后方去吧！第二回合，敌人的援军会出现，让ダハ撤回到 3 的位置，等待着第三回合我方的援军出现。登场后的己方部队最好不要冲上去与敌人交手，因为第三回合后和第六回合后都会有大量的敌人援军在下方出现，只有保持队形才能让作战更为有利。



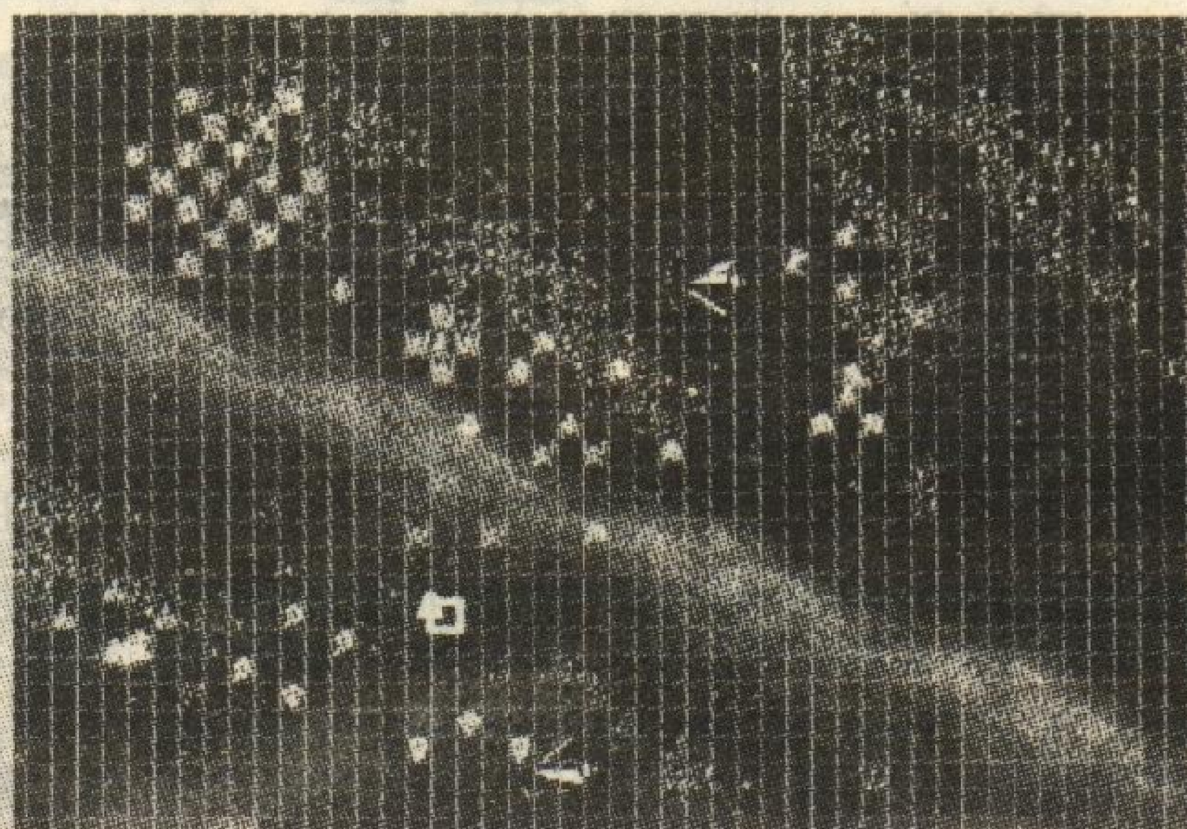
让ダハ去攻击敌人的母舰，这样便会发生特定的情节，但此时是不能说得ダハ的妹妹，这将对以后得到此人有所影响。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
6	ドロワ・ザン	ハルル(50)	37000	2800	16000		2連装加粒子砲/3150/1－6
6	ガドモア・ザン	ハンニバル(48)	37000	2900	17000		2連装加粒子砲/3250/1－6
6	ロッグ・マック	ドッパ(48)	8000	1300	2600		加粒子砲/2950/1－6
6	ロッグ・マック	キヤヤ(48)	8000	1300	2600		加粒子砲/2950/1－6
6	ザンザ・ルブ	ダミド(48)	23000	2700	9000		高速加粒子砲/2750/1－6
6	ガタマン・ザン	バッフクラン兵(47)	27000	2000	10000	×2	2連装加粒子砲/3050/1－5
6	ガルボ・ジック	バッフクラン兵(46)	10000	2700	4500	×3	ゲル発振器M/2650/1－11
6	ギド・マック	バッフクラン兵(46)	13000	2200	5500	×4	対空速射加粒子砲/2250/1－2

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	サージェ・オーパス	ギワザ(49/W)	45000	3500	18000		レーザー/3300/1－5
	オーヴバリュー	ゼブ(49/W)	52000	4200	16000		プラズマリーダーM/3050/1－6
	グルーン(強化型)	ワザン(48)	20000	3200	10000		放電/3000/1－2
	バッシュ	ポセイダル親衛隊(47)	7900	2000	3200	×4	バスターランチャーM/3100/1－8
	アトール	ポセイダル親衛隊(47)	9300	1900	4800	×4	パワーランチャー/2800/1－6
	バッシュ	ポセイダル親衛隊(46)	7900	2000	3200	×2	バスターランチャーM/3100/1－8
	アトール	ポセイダル親衛隊(46)	9300	1900	4800	×2	パワーランチャー/2800/1－6
2	ガイラム	フラット(50/W)	35000	3000	20000		パワーランチャー/3300/1－8
3	グラシドゥーリュ	ゲスト親衛隊(47)	12000	1900	5000	×2	マストライバーキャノン/2500/3－7
3	カレイツェド	ゲスト突撃兵(46)	10000	1500	4000	×3	大口径ビーム砲/2300/2－6
3	レストレイル	ゲスト突撃兵(46)	12000	1700	4800	×3	ダブルキャノン/2400/2－6

71 崩坏の序曲 When Time Run Out…

◆胜利条件 ……………………………………………………………敌全灭



因为敌人数量多而且全体分散在地图上，所以要慎重分配战斗力。基本的战斗力可分为两个部分，右方和下方。主力可以去有着パセイダル的右侧。

此时，如果让辅助部队向下方移动，ハンブラビ会顺顺当当地移动过来攻击アッサリ。而且，这里的"海ヘビ"也会悄悄地变成带有地图兵器的极危险的家伙。敌人的队伍中，アスフィー是可以用己方的ダバ来进行说服的。如果此时的ダバ还不能2次行动的话，建议让リリス使用"觉醒"这一精神，在ダバ说服アスフィー后可以马上向上方逃跑。

当然，ダバ不立即逃走的话，就会进入オージ的射程了(如果你对自己的等级和能力有绝对自信的话，也可以采用迎击的方式)。之后，派1－2个有实力的机体护卫ダバ，他们从地图上方迂回到敌方的中后部。

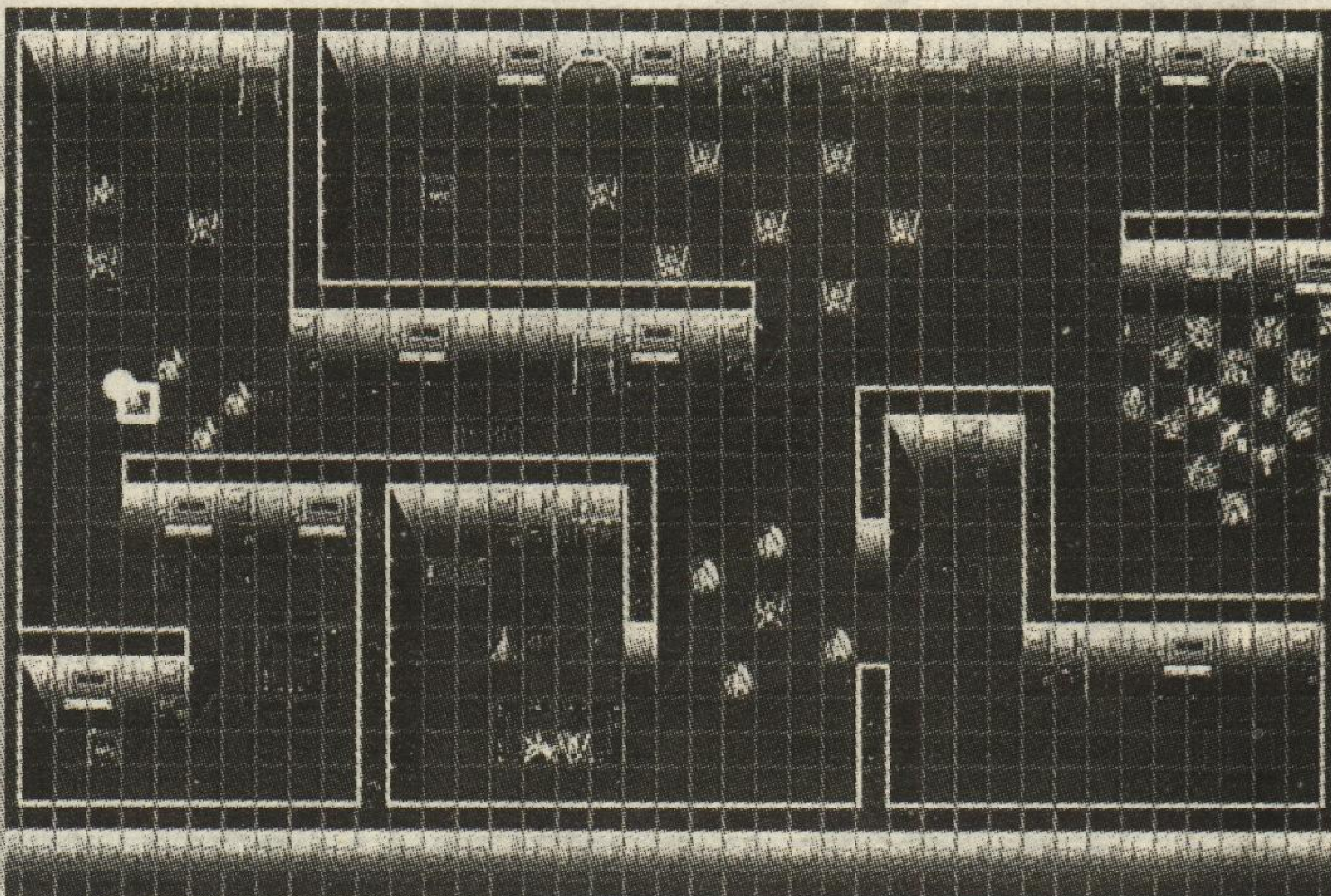
用ダバ的エルガイムmkⅡ和サージェ・オーバス作战，如果更加邻接的话会有事件发生。下一回合，不但会救出クワサン，而且ダバ和リリス的精神点还可以得到完全的回复。

之后的战斗オージ的HP到达70%以下，敌人会全部退却(オージ的部队)，之后的战斗也是比较艰苦的，如果将ヘッケラー击坠的话，那么アントン每回合均会使用"必中"、"热血""气合"这三个精神；将アントン击坠ヘッケラー会使用"集中"、"魂"；将ギワザ击坠ネイ会使用"必中"、"魂"、"必闪""气合"，这些都是大家在攻击这三个BOSS时必须要注意的。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
A	オージ	ポセイダル(52/W)	50000	4500	23000		パワーランチャー/4200/1－9
A	グルーン(強化型)	ハッシャ(52)	20000	3200	10000		放電/3000/1－2
A	アトール	アスフィー(49)	7300	1900	4800		パワーランチャー/2650/1－6
A	バッシュ	人工知能改(49)	7900	3300	3200	×4	バスターランチャーM/3300/1－8
A	グルーン(強化型)	チャイ(49)	20000	3200	10000		放電/3000/1－2
A	グルーン(強化型)	ワザン(49)	20000	3200	10000		放電/3000/1－2
A	アシュラテンプル(強化型)	リョクレイ(48)	25000	3300	12000		バスターランチャーM/2550/1－9
A	アシュラテンプル	ポセイダル親衛隊(47)	14000	2700	5000	×3	バスターランチャーM/2900/1－8
A	グルーン	ポセイダル親衛隊(47)	8200	2400	4800	×3	放電/2700/1－2
A	カルバリーテンプル	ポセイダル親衛隊(47)	12000	2800	3000	×2	パワーランチャー/1300/1－5
B	サージェ・オーバス	ギワザ(51/W)	45000	3500	18000		レーザー/3300/1－5
B	オージェ	ネイ(50/W)	28000	3300	8500		パワーランチャー/2900/1－8
B	アトールV	マクトミン(49/W)	25000	3200	5000		バスターランチャーM/2200/1－7
B	アシュラテンプル(強化型)	アントン(48)	25000	3300	12000		バスターランチャーM/2550/1－8
B	アシュラテンプル(強化型)	ヘッケラー(48)	25000	3300	12000		バスターランチャーM/2550/1－8
B	ヌーベルディザード	ポセイダル親衛隊(47)	16000	2500	8000	×3	パワーランチャー/1900/1－5
	オーグバリュー	ゼブ(51/W)	52000	4200	16000		プラズマリーダーM/3050/1－6
	ゲイオス＝グルード	ゲスト親衛隊兵(48)	29000	2600	14000	×2	ドライバーキャノン/2600/3－7
	アレキサンドリア	ジャマイカン(50)	28000	3100	9000		メインメガ粒子砲/3200/2－6
	ハンブラビ(MS・強化型)	ヤザン(49/W)	25000	2800	12000		海ヘビ/2700/1－2
	ハンブラビ(MS・強化型)	ダンゲル(48)	25000	2800	12000		海ヘビ/2700/1－2
	ハンブラビ(MS・強化型)	ラムサス(48)	25000	2800	12000		海ヘビ/2700/1－2
	アレキサンドリア	ガディ(48)	28000	3100	9000		メインメガ粒子砲/3200/2－6
	ギャプランMS	ティターンズ兵(46)	11000	1900	7000	×3	メガ粒子砲/2700/1－6

72 涂り替えられた地图(前) How we Won the War.

◆胜利条件 ……………………………………………………………敌全灭



这是个有严格制约的地图，出击机体数仅为16架。虽然在ブライト的口气中有连续出击已经疲劳的感觉，但是并没有气力低下的情况出现，放心地让パイロット出击吧。

因为战舰不能出击，所以必须出动补给和修理的人员。在第66关中让アム和フルフラット战斗，而且于第70关中让ダバ或アム说服フルニフラット，这样她就会站在中立的立场上。己方没有得到有利的地形效果、敌人的HP又多，让人预感到会有苦战来临。不过，毕竟大家已经有过苦战的经验了，只要稳扎稳打，让主力部队层层推近的话，实际上本关应属于轻松胜利的一关。

让补助部在后方待机，确保主力能逐步削减敌人。如果用カミーュ打倒シロッュ就会发生同原作的故事情节完全相同的事件，此时，如果フオワ死亡而她的精神所守护的カミーュ是安全的，便不会有事件发生，如果不是这样カミーュ的精神就会崩坏，那么カミーュ会被从登记录上抹消掉。

因为ポセイダル是不动的，在射程最大限度的位置全体集结，在下一回合发动总攻击败他。这次战斗后要准备好，真正的战斗在接下来的部分。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
A	ガイラム	フル(52/W)	35000	3500	20000		パワーランチャー/3300/1－8

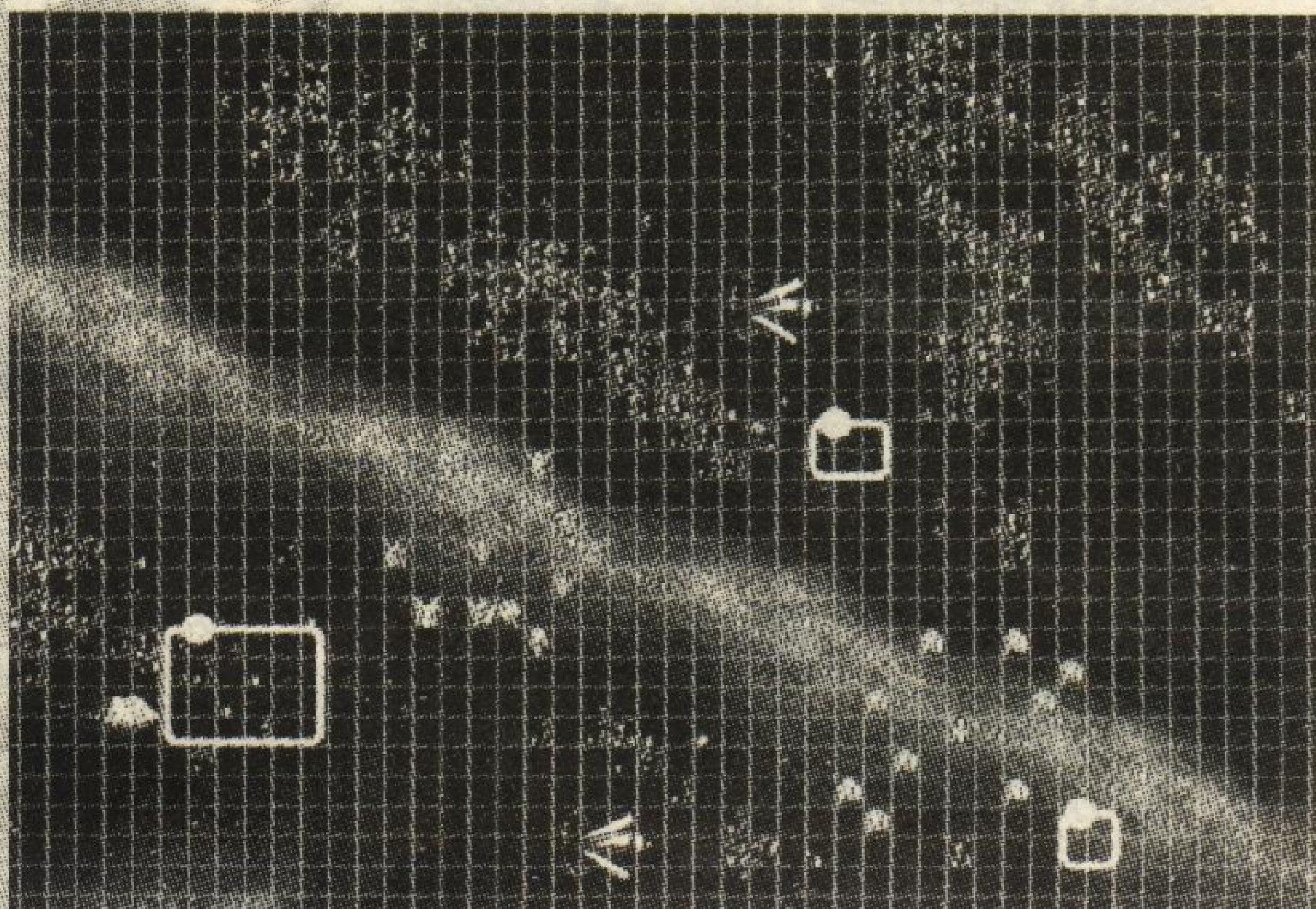
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	オージ	ポセイダル(53/W)	50000	5000	23000		パワーランチャー/4200/1－9
	ガイラム	フラット(52/W)	35000	3500	20000		パワーランチャー/3300/1－8
	グルーン(強化型)	チャイ(50/W)	20000	3200	10000		放電/3000/1－2
	グルーン(強化型)	ワザン(50/W)	20000	3200	10000		放電/3000/1－2
	グルーン	ポセイダル親衛隊(48)	8200	2400	4800	×2	放電/2700/1－2
	ヌーベルディザード	ポセイダル親衛隊(48)	16000	2500	8000	×3	パワーランチャー/1900/1－5
	カルバリーテンプル	ポセイダル親衛隊(48)	12000	2800	3000	×4	パワーランチャー/1300/1－5
	バッシュ	ポセイダル親衛隊(48)	6900	2000	3200	×6	バスターランチャーM/3100/1－8
	ジ・O	シロッコ(52/W)	48000	3500	26000		ビームライフル/3000/1－7
	バウンド・ドック(ジェリド専用)	ジェリド(51/W)	16500	3100	6000		拡散メガ粒子砲/3300/1
	ガブスレイMS	マウアー(50/W)	8000	1800	1200		フェダーインライフル/2800/1－6

72 塗り替えられた地図(后) How We Won the War. 2nd

◆胜利条件 ……………………………………………… 击倒アマンダラ

因为所有初期配置的部队是自动出击的，这一关或许会让你脸色发白吧？アマンダラ的オージ具有攻击力为5400的强力武器，就连EVA或伊汀都会在其两次攻击后被击坠。那么应该怎么办呢?アマンダラ反正不会移动，本关真正的开始应是第五回合与突入部队会合之后，会合完毕再来考虑如何击倒アマダンラ吧!

第3回合的我方行动中，"砂上の楼阁"使カトル回复了正气的ヒイロ因ウイング高达ゼロカトル变为高达サンドロック而登场。我方援军登场以后，使得双方的战斗力得以平均，但是此时敌人的援军将再次登场，不过己方的实力还是可以应付这场战斗的。在六回合，我方新的援军会又一次出现，它就是一直在进行最后调试工作的ガンバスター，它的加入使得战斗更加简易。



在具体的与敌人战斗时，务必小心敌方的BOSS机，而且其他一般兵的战斗力也算比较高了，不是强力的机体，最好不要放置在战斗的最前线。如果认为自己的实力不能够消灭全部的敌人，可以坚持到第五回合，此时突入部队会与外围部队合流，这样凭借高达系的机动力和火力再加上与外围作战的超级系的攻击，过此关应该不成问题。

在故事情节方面，于第五回合以后，救出クワサン而ダバ还在的话，アマンダラ的HP30%之下的情况下事件出现，这时会有角色加入我方。当然这一事件也需要有先提条件，条件为：在ギャブレー登场前アマンダラ被打倒的话就不会加入了。登场时ギャブレー使用"必中"、"魂"、"铁壁"对アマンダラ加以攻击。这样如果オージ的HP没有减少，那么在ギャブレー的攻击时，会遭到オージ的强力反击。如何才能避免遭到重大的损失呢？可以先安排主力部队对オージ发动攻击，在其受到伤害后，被ギャブレー攻击才不会使我方有较大损伤。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
3合	ウイングガンダムゼロ	ヒイロ(α)	7000	2450	——		ツインバスタービームライフルM/3400/1－8
3合	ガンダムサンドロック改	カトル(α)	6900	2450	——		シールドフラッシュ/3100/1－3
5合	バッシュ	ギャブレー(54/W)	7700	3100	——		バスターランチャーM/3800/1－8
6	エクセリヲン	タシロ艦長(50＋α)	35000	2200	——		大口径レーザー砲/2300/3－6
6	ガンバスター	ノリコ(50＋α)	16000	2400	——		ダブルバスターコレダー/4400/1

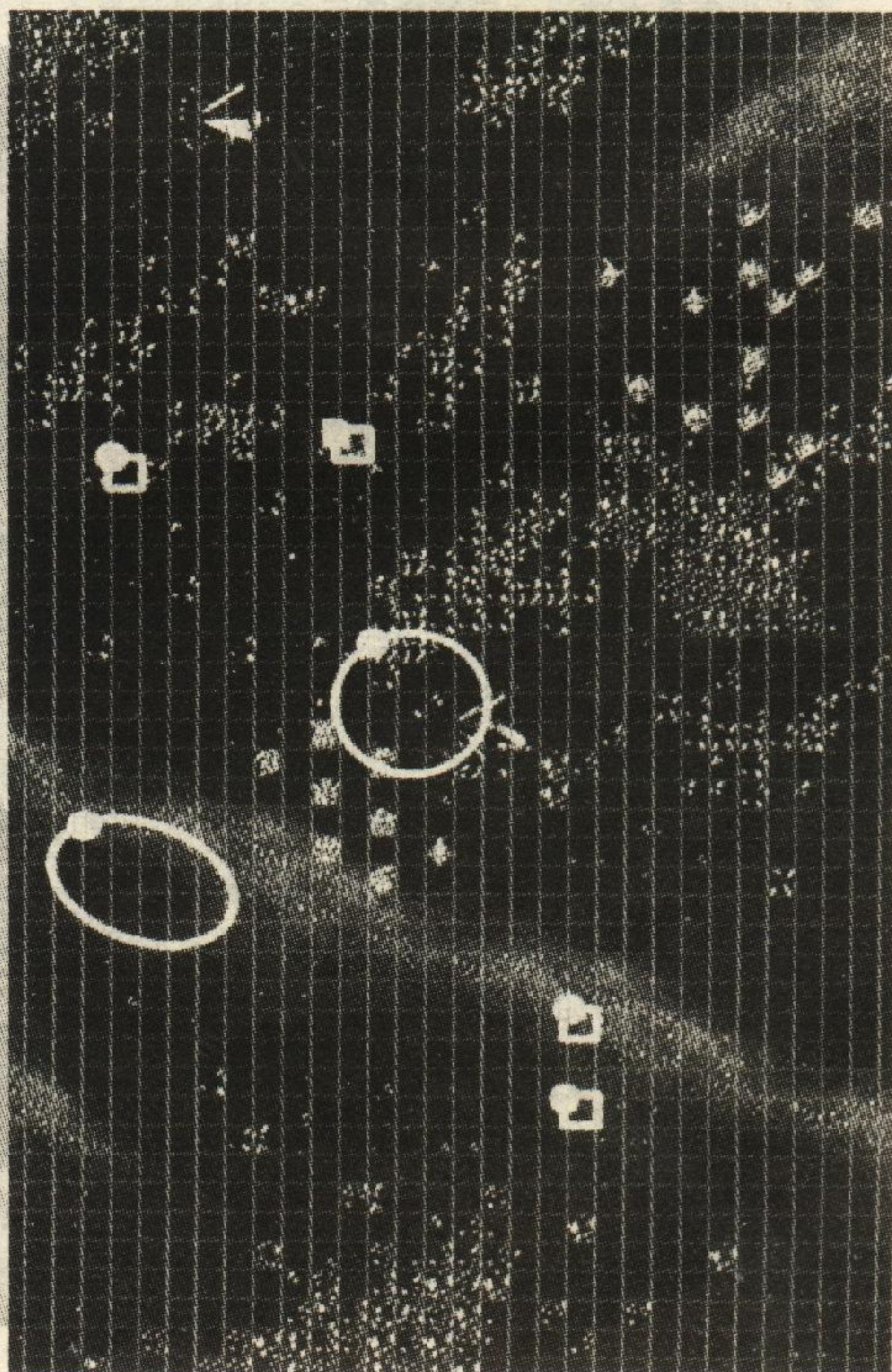
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	オージ	アマンダラ(57/W)	52000	5800	23000		パワーランチャー/5400/1－9
	アシュラテンプル(強化型)	リョクレイ(53/W)	26200	3300	12000		バスターランチャーM/2900/1－8
	アシュラテンプル	ポセイダル親衛隊(53/W)	15200	2700	5000	×8	バスターランチャーM/2900/1－8

73 刻が动きだす时 Il Momento Della Verita.

◆胜利条件 ……………………………………………… 敌全灭

敌人部队中，マシュマー、イリア和アリアス及ゴット上面的3机同マンマ・ハンマ一起朝向ロンデニオン前进。ラカン两机的ザクⅢ，3机的ハンマ・ハンマ往我方而来。首先，アムロ和ジュドー和シーブック前往ロンデニオン。让アムロ用"加速"，ジュドー和シーブック用"觉醒"，从而确保ロンデニオン的防守。对部队装备メガブースター和高性能レーダー就更好了。

マサキ、ダバ、ドモン也有不能行动2次的情形，如果一架也没有的话就不能守住ロンデニオン 。ダバ到达D点的话，可以用バスターランチャー击退敌人。让忍和甲兜协助ダバ对准迎击的ラカン。让マサキ待机，对第四回合出现的ゲスト准备进行全力一击。ゲスト的增援，ロフ、ゼブ、セティ三者任意一个打倒后就都退却。绝不能让他们逃跑，首先击退周围的ザコ之后，把3个人各个围住，マサキ用"热血"把他们全部击落。这个任务用ジュドー的ZZ也可以。第九回合在C点会出现メキボス，ゲスト会全面撤退，到那时打倒它吧。另外，如果カトル加入我方，在B点出现トロワ并加入我方。



地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
A	ヤクト・ドーガ	クェス(50)	6500	1800	——		ファンネル/3100/1－8
B	ガンダムヘビーアームズ改	トロワ(α)	7200	2450	——		ビームガトリングガン/3300/1－7

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
4	ゼイドラム	ロフ(54/W)	52000	4850	18000		バニッシュゲイザー/4700/1
4	ビュードリファー	セティ(54/W)	50000	4650	19000		マイクロミサイルM/3400/1－6
4	オーグバリュー	ゼブ(54/W)	52000	4850	16000		プラズマリーダーM/3600/1－6
4	ゲイオス＝グルード	ゲスト親衛隊兵(51)	29000	2600	14000	×3	ドライバーキャノン/3400/3－7

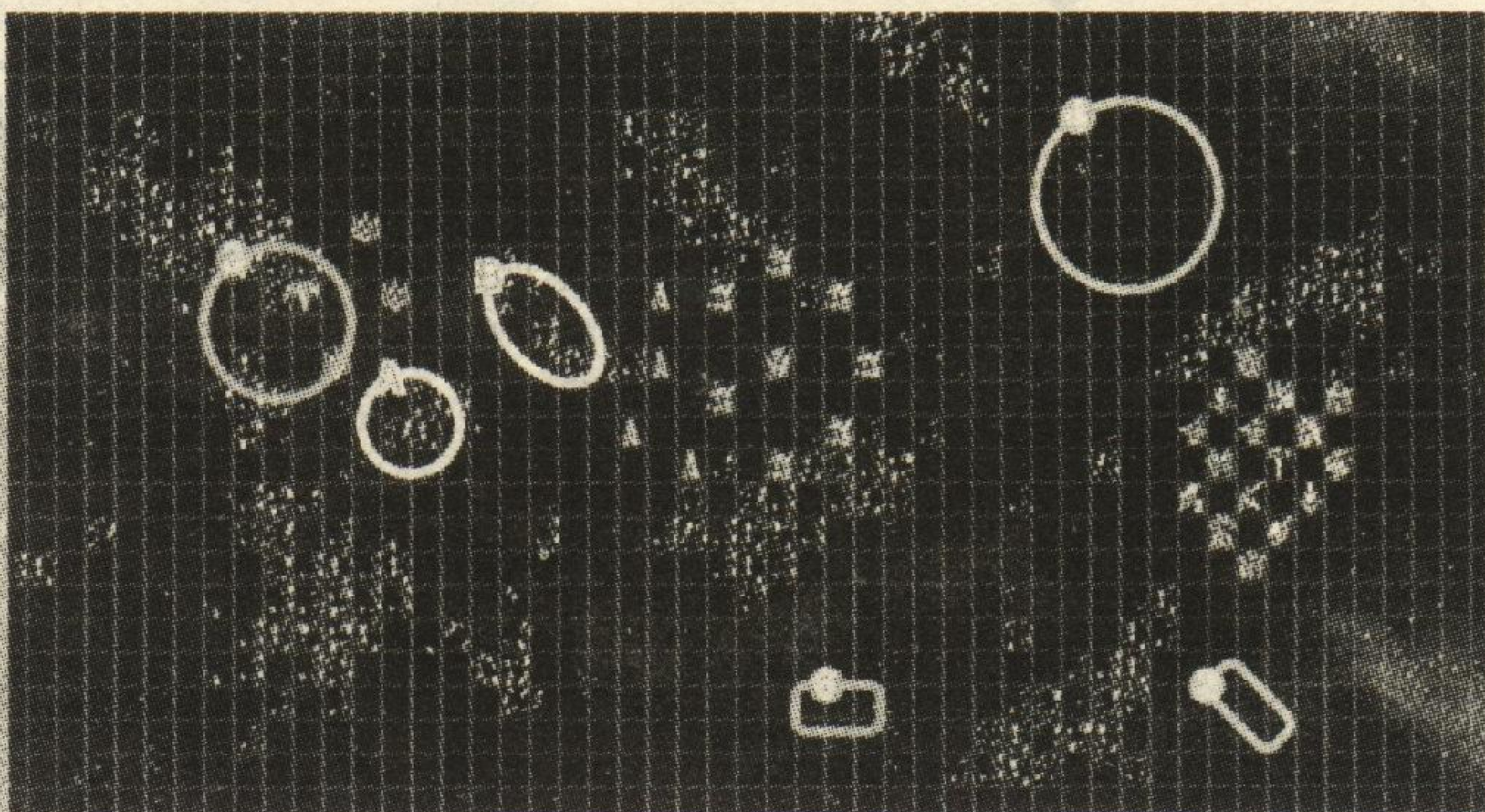
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ザク亚改	マシュマー(53/W)	16000	3000	7200		ハイド・ボンブ/2500/1
	ゲーマルク	イリア(53/W)	16400	2700	8000		ハイパーメガ粒子砲M/2800/2－7
	ドーベンウルフ	ラカン(53/W)	15400	2700	7800		メガランチャー/2700/2－7
	バウ(量産型)	アリアス(52)	8300	2950	2800		メガ粒子砲/2550/2－7
	エンドラ	ゴットン(52)	21200	2750	7500		メインメガ粒子砲/2400/2－5
	ハンマ・ハンマ	強化兵(50/W)	11500	2200	5500	×6	メガ粒子砲/2850/1－6
	ザク亚	エリート兵(50)	13000	2400	6000	×2	メガ粒子砲/2850/1－6

74 伪りの协定 The sign was the Fake.

◆胜利条件 ……………………………… 敌全灭

ハマーン平安无事的条件下，敌人增援出现两次。来的全部是可以得到高额资金的部队，把ハマーン放在最后打倒吧。无论是这样的ハマーン还是别的部队，对于サダラーン一点也不可怕。首先，在进行攻略中开始时有“战斗”、“逃跑”的选择。选择哪一个对今后的进行没有任何影响，选择“战斗”是好的。总之第4回合我方トレーズ率领的联邦军到达，ブライト没有战斗的余力了。那样的话经验值和资金会被トレーズ等人当猎物取走的，赶快选择“战斗”挣取经验值和资金是最好的方法。

对于正式的战斗，对方的主力部队主要是一些HP非常高，但是机体能力非常弱的一类，当然它们的命中率也并不是很高，可以安排一些等级较低的同伴来提升等级。战斗开始不久，魔装机神将会全部到齐，它们到来并没有给我军增加多少强大的战斗力，毕竟没有强化的机体单单靠拥有二次移动是不能发挥强大的实力的。敌人中最难对付的当然要说是ハマーン了，她强大的火力及优秀的能力使得我方不得不动用主力部队进行攻击，最简单的击坠方法是让多个使用精神指令的超级系将其消灭，当然如果你对自己的高达系有绝对自信的话，可以安排一场NEW TYPE VS. NEW TYPE的对决。



地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
2	グランヴェール	ヤンロン(50/W)	4900	1400	——		カロリックスマッシュ/3500/1－5
2	ガッデス	テュッティ(50/W)	5300	1500	——		ケルヴィンブリザードM/3300/2－5
4	トールギスⅡ	トレーズ(55/W)	50000	3200	——		ドーバーガン/2500/1－7
4	トーラス(MS・黑)	レディ(54)	15000	2200	——		ビームカノン/2000/1－6
4	メリクリウス(Type-2)	連邦軍兵士(51)	6200	1800	——	×1	ビームガン/2000/1－6
4	ヴァイエイト(Type-2)	連邦軍兵士(51)	6500	2300	——	×1	ビームキャノン/2800/1－6
4	ビルゴ	連邦軍兵士(50)	4200	1900	——	×4	ビームキャノン/2600/1－7

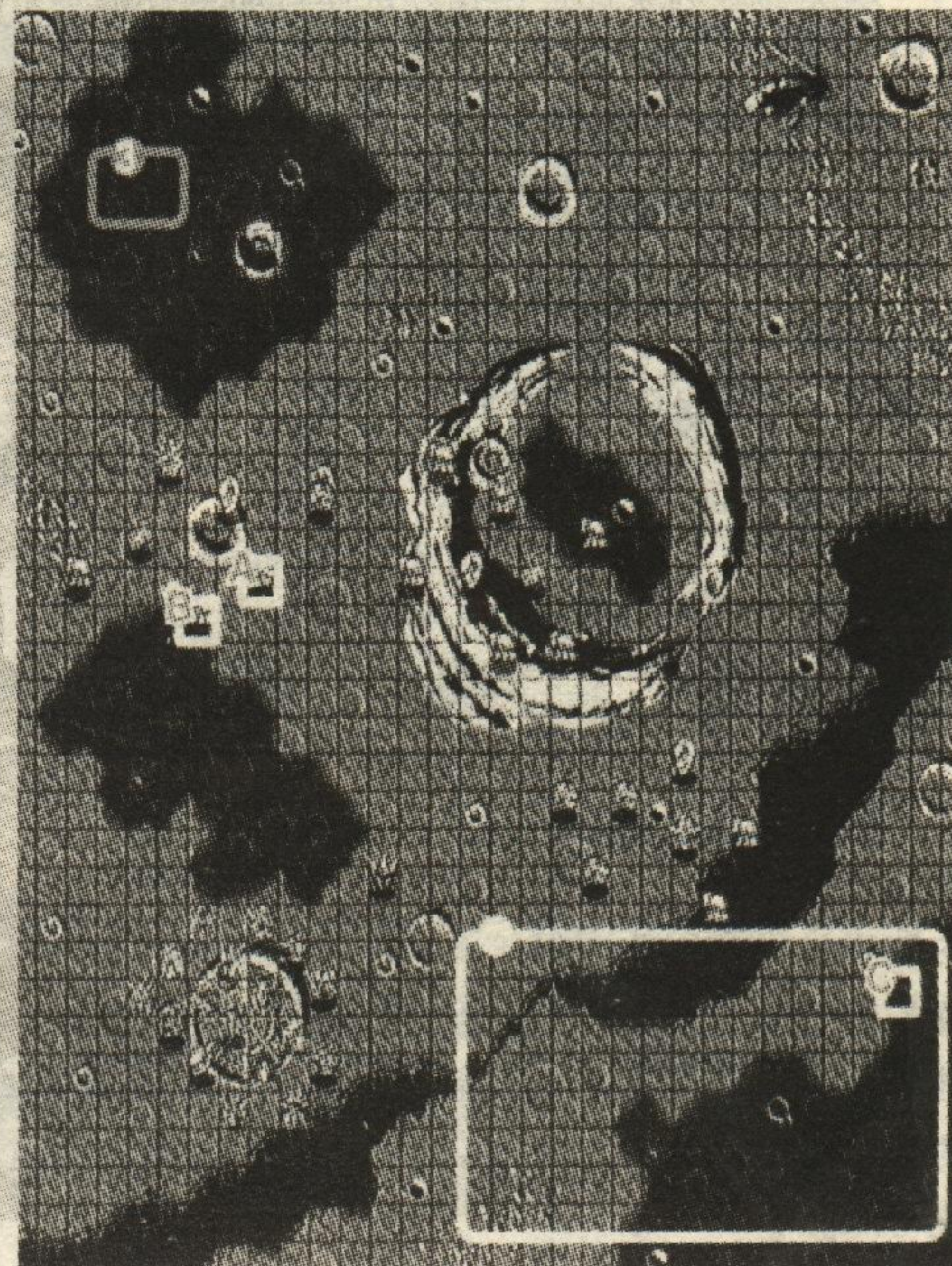
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ガンダムエピオン	ミリアルド(55/W)	50000	3100	5000		ヒートロッド/2950/1
	ビルゴⅡ	ドロシー(54)	18000	2800	3500		ビームライフル/3350/1－7
	ビルゴⅡ	人工知能改(51)	18000	2800	3500	×6	ビームライフル/3350/1－7
	トーラス(MS・黑)	人工知能(51)	15000	2500	2700	×4	ビームカノン/2350/1－6
	サダラーン	ハマーン(55/W)	40000	3500	16000		ハイパーメガ粒子砲/2700/1－6
	ゲーマルク	DC強化兵(51/W)	16000	2900	8000	×3	ファンネル/2850/1－8
3	クイン・マンサ	DC強化兵(53/W)	35000	3700	13500	×1	ファンネル/2900/1－7
3	ハンマ・ハンマ	DC強化兵(51/W)	11500	2200	5500	×4	メガ粒子砲/3000/1－6
6	ザクⅢ改	マシュマー(54/W)	16000	3000	7200		ハイド・ボンブ/2600/1
6	ゲーマルク	イリア(54/W)	16400	2700	8000		ハイパーメガ粒子砲M/2800/2－7
6	エンドラ	ゴットン(53)	21200	2750	7500		メインメガ粒子砲/2400/2－5

75 招かれざる访问者 Visitor: Unwelcomed

◆胜利条件 ……………………………… 敌全灭

必须阻止敌人进入月面都市，最好的作战方法是安排全部队伍在月面都市的四周形成一个圆环形的防卫网，这样不仅可以消灭从多个方向前来进攻的敌人，还可以阻止敌人的角色冲入月面都市中。当然对于这种战术，你还必须使登场角色都具有独挡一面的能力，因为只有这样才能不会被敌人消灭，如果有机体被消灭的话，防卫网就会自然破坏，敌方会从被击毁的机体所处的位置进行突入月面都市的作战。

游戏开始后，在第三回合时会有白河愁及サフィーネ二人登场，依靠他们强劲的能力可以替我方抵挡一部分敌人。当然敌军的三个BOSS最好用“挑发”的精神“挑”过来，集合全体主力队员将他们消灭。等敌人被全灭后，还会有增援出现，那时我军已消耗了许多战力，不过不用担心，敌人的等级奇低，用MAP武器的消灭它们吧!



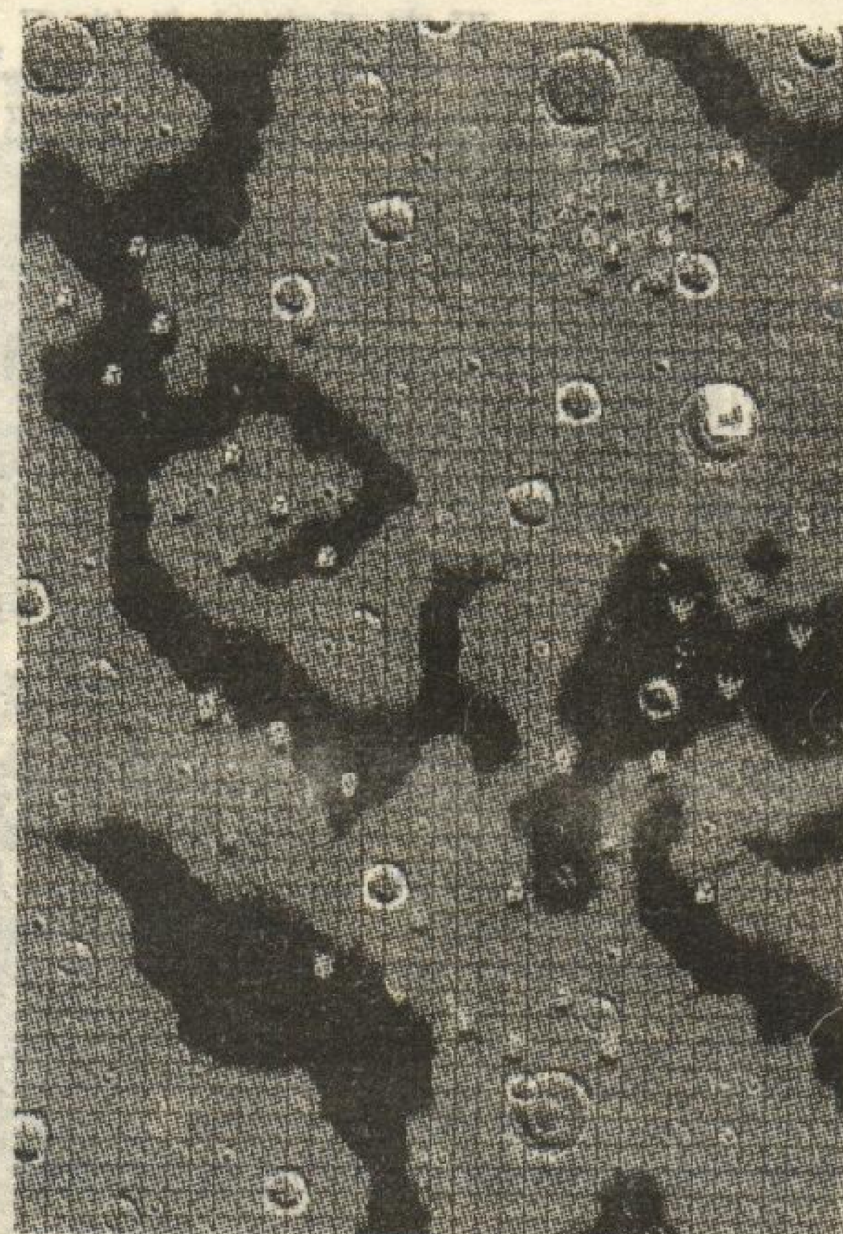
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	グレイターキンⅡ	メキボス(57/W)	52000	4500	——		ネオサンダークラッシュ/4800/1－4
3	グランゾン	シュウ(55/W)	10000	3300	——		ブラックホールクラスター/5200/1－7
3	ウィーゾル改	サフィーネ(54/W)	9000	2400	——		エレメンタルフュージョン/4800/1－5

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
6	ドロワ・ザン	ハルル(50)	37000	2800	16000		2連装加粒子砲/3150/1－6
6	ザンザ・ルブ	ダミド(48)	27000	2700	9000		高速加粒子砲/2750/1－6
6	ロッグ・マック	ドッバ(48)	8000	1300	2600		加粒子砲/2950/1－6
6	ロッグ・マック	キヤヤ(48)	8000	1300	2600		加粒子砲/2950/1－6
6	ガドモア・ザン	ハンニバル(48)	37000	2900	17000		2連装加粒子砲/3250/1－6
6	ジグ・マック	バッフクラン兵(48)	10000	1700	4500	×3	加粒子砲/2650/1－4
6	ガルボ・ジック	バッフクラン兵(46)	10000	2700	4500	×3	ゲル発振器M/2250/1－11
6	ガンガ・ルブ	バッフクラン兵(46)	16000	2500	5800	×3	加粒子砲/2650/1－4
6	ギド・マック	バッフクラン兵(46)	13000	2200	5500	×4	対空速射加粒子砲/2250/1－2
C	ザンザ・ルブ	ハルル(50)	23000	2700	9000	×1	高速加粒子砲/2750/1－6

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ゼイドラム	ロフ(57/W)	52000	4850	18000		バニッシュゲイザー/4700/1
	ビュードリファー	セティ(57/W)	50000	4650	19000		マイクロミサイルM/3400/1－6
	オーグバリュー	ゼブ(57/W)	52000	4850	16000		プラズマリーダーM/3600/1－6
	ゲイオス＝グルード	ゲスト親衛隊兵(55/W)	29000	2600	14000	×3	ドライバーキャノン/3400/3－7
	ゼラニオ	ゲスト親衛隊兵(55/W)	30000	3450	16000	×2	荷電粒子ビーム/3000/3－7
	カレイツェド	ゲスト親衛隊兵(54/W)	12000	2600	4000	×6	大口径ビーム砲/2600/2－6
	カレイツェド	ゲスト親衛隊兵(54/W)	11600	2450	4000	×3	大口径ビーム砲/2600/2－6
	レストレイル	ゲスト親衛隊兵(54/W)	13600	2650	4800	×5	ダブルキャノン/2700/2－6

76 运命の炎の中で Frame of Doom.

◆胜利条件 ………敌全灭



首先把左方的 9 架敌人交给メモバス对付。如果没必要的去帮助メキバス收拾左方敌人,接下来下方的敌人及赶来支援的一般兵也会被击落是很大的损失,而且他们对ゼセーナン的攻击根本不会命中反而会受到反击。

对于一般兵来说メキバス是无敌的,喜欢他的话让他去干吧,没有问题的。在メキバス凶猛攻击的期间,让部队向下移。彻底击毁敌人的一般角色。当然グイオスニグルード和セラニオ要用"幸运"来收拾他们。要知道如果有用攻击力最强化的ファンネル用"热血"的精神指令而且还能出现必杀效果的话,一击可以全部击落。敌方 3 个 BOSS 不会马上移动,放心吧!但是ロフ的气力成为 130 时开始行动,要用积极的行动努力地牵制他们。而且,ロフ等人之中如有被击倒的,其他 BOSS 就会在每回合开始时使用精神指令。当然他们这样是非常危险的,还是先削掉他们各自的 HP 之后,再用地图兵器一类的安全攻击方式去消灭他们吧。作战中,给 ZZ 装备 2 个メガブースタ然后快速行动用 G－フオートレス一口气地接近敌方,变形后发射 MAP 兵器,于是就可以把所剩的 BOSS 全部击毁了。"幸运"使用的话,很快就可得到 106000 的资金,如此反复,可以获得更多的金钱。

敌人之中,バランニシュナイル是非常让人讨厌的强大。特别是为 320 的运动性让人惊异,就连"集中"的アムロ都很难击中是个很难对付的敌人。但是并不能不攻击他,用ファンネル等夺走 HP,在同时使用"魂"用全部力量击毁他吧。虽然得到的资金有很多,不过使用"幸运"也是可以的。

最后,不知为了什么原因,反正第四回合五飞会以アルトロン高达的形式出现,之后他会正式加入。

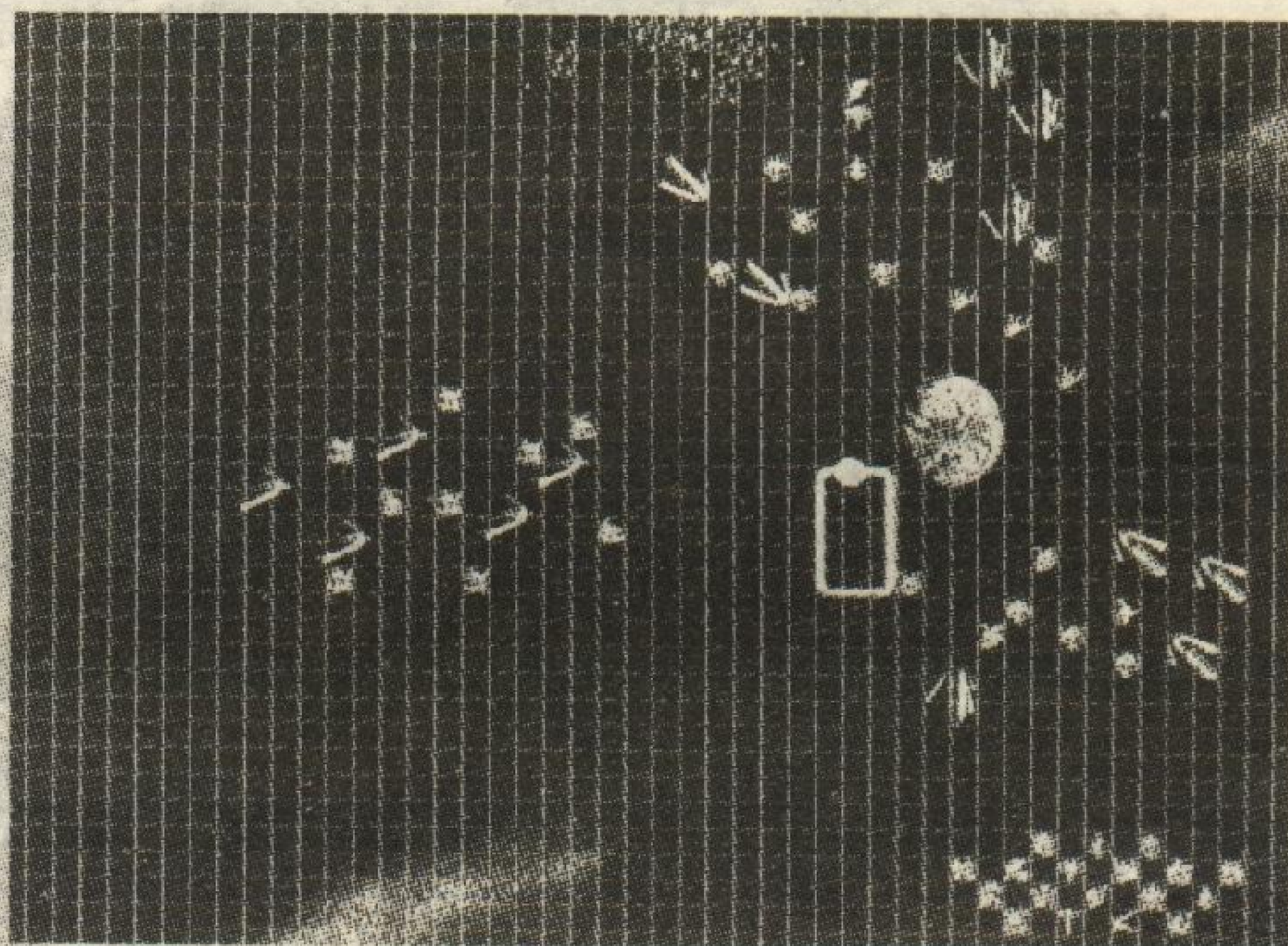
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	グレイターキン	メキボス(57/W)	52000	4500	——		ネオサンダークラッシュ/4800/1－4
	グランゾン	シュウ(50/W)	10000	3300	——		ブラックホールクラスター/5200/1－7

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
4	アルトロンガンダム	五飛(50)	6900	2450	——		ドラゴンファイヤー/3000/1

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	バラン＝シュナイル	ゼセーナン(58/W)	60000	6500	29000		ギガドライバーキャノン/5700/3－11
	ゼイドラム	ロフ(57/W)	54000	5500	18000		バニッシュゲイザー/5200/1
	ヒュードリファー	セティ(57/W)	52000	5300	19000		イリュージョンソーサー/4500/2－8
	オーグバリュー	ゼブ(57/W)	54000	4850	16000		プラズマリーダーM/3600/1－6
	ライグ＝ゲイオス	ゲスト親衛隊兵(56/W)	42000	3300	13000	×3	ギガブラスター/3800/2－8
	ゼラニオ	ゲスト親衛隊兵(55/W)	32000	3150	16000	×2	荷電粒子ビーム/3200/3－7
	ゲイオス＝グルード	ゲスト突撃兵(55/W)	31000	3900	14000	×5	ドライバーキャノン/3400/3－7
	レストグランシュ	ゲスト親衛隊兵(54/W)	16000	3050	5500	×6	ドライバーキャノン/3200/3－7
	グラシドゥ＝リュ	ゲスト親衛隊兵(54/W)	14000	2850	5000	×9	マスドライバーキャノン/3000/3－7

77 败者への凯歌 Sing A Triumph for Losers.

◆胜利条件 ……………………………………………………………………………………阻止コロニー下落并敌全灭



对于本关的难易度,这并不取决于之前的流程变化对此关的影响,决定难易度的主要因素是己方的部队成员(主力机体)是否已经修得了 2 次行动。

本关的胜利条件是让我方机体行动至各个小型卫星上,如果成功的话便可阻止这些小型卫星降落地球,但如果觉得这样太过平淡也可选择将敌人全灭,但要注意的是由于有几个小型卫星离地球较近,因此首要任务还是先占领它们。

首先开始之时,我方部队可以分成两个主要部分,用实力最强且移动力最高的机体以最快的速度占领向地球降落的小型卫星上,而其他的部队则要完成消灭小型卫星附近敌人的任务。

在第三回合トレーズ会驾驶トールギスⅡ与联邦军部队以中立 NPC 形式出现,由于除トレーズ与レディ外其他任何机体被击坠都不会影响到情节,因此不必要花过多的精力去照顾他们的安全。

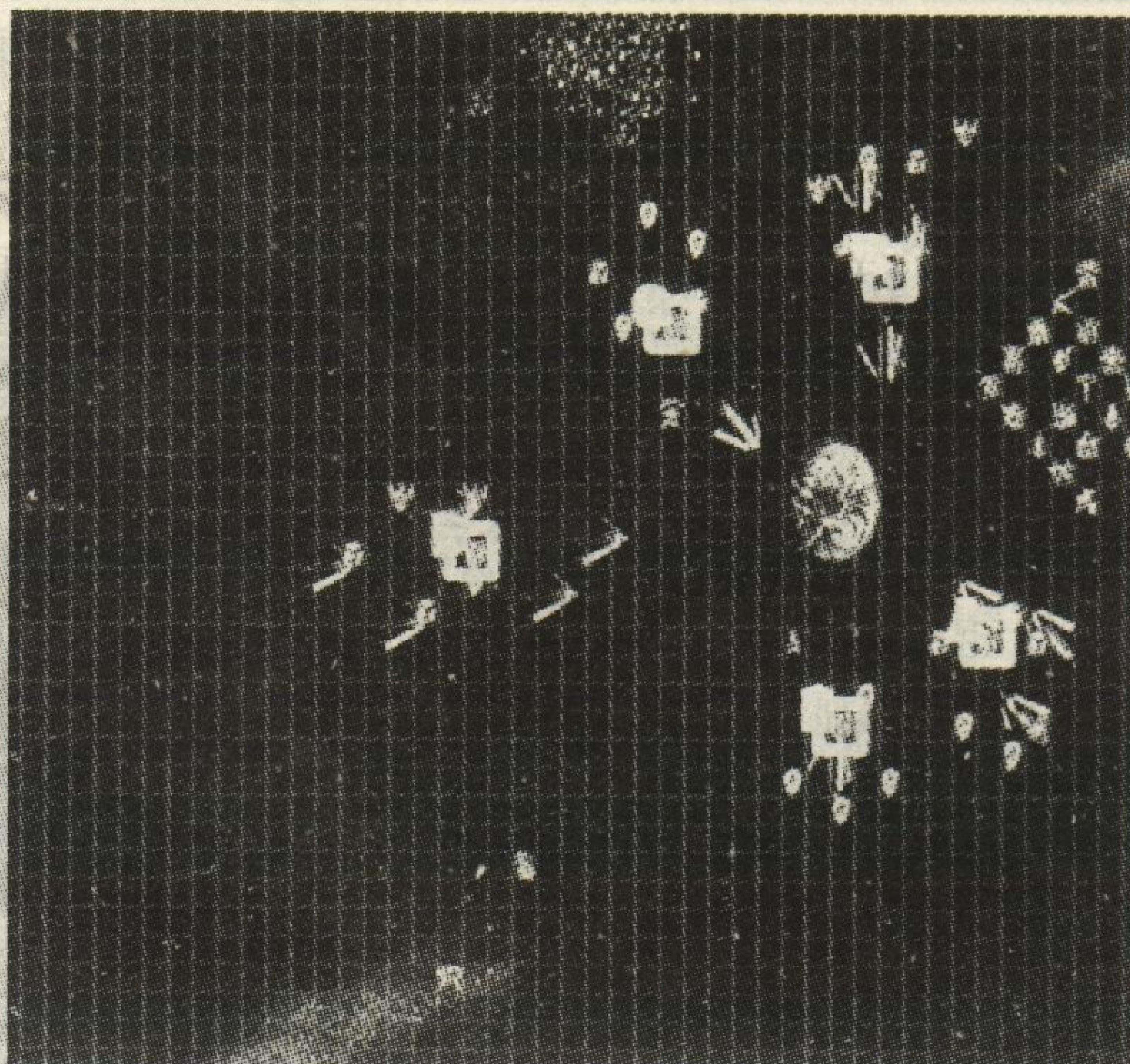
如果当全部小型卫星停止向地球降落,而ミリアルド还没有被击坠时便会发生トレーズ与之决战的剧情,由于トレーズ的生死会影响到以后的游戏过程,因此要保护トレーズ安全的话就要首先将ミリアルド打败。但要值得注意的是即便是将敌人全部消灭而没有阻止小型卫星降落地球的话是不能过关的。在本话中ハマーン是不能被说得的。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
3	トールギスⅡ	トレーズ(58/W)	50000	3200	17000		ドーバーガン/3150/1－7
3	トーラス(MS・黑)	レディ(57/W)	15000	2200	27000		ビームカノン/3000/1－6
3	ビルゴ	連邦軍兵士(55)	4200	1900	3500	×3	ビームキャノン/2600/1－7

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	トールギスⅢ	ミリアルド(58/W)	55000	4000	19000		メガキャノン/3000/2－7
	ビルゴⅡ	ドロシー(57/W)	18000	2500	3500		ビームライフル/3000/1－7
	メリクリウス(Type-3)	人工知能(ヒイロ)(56)	30000	2500	4500	×1	ビームガン/2200/1－6
	ヴァイエイト(Type-3)	人工知能(トロワ)(56)	30000	2500	4500	×1	ビームキャノン/3600/1－8
	ビルゴⅡ	人工知能改(55)	18000	2500	3500	×5	ビームライフル/3000/1－7
	キュベレイ	ハマーン(58/W)	50000	4300	16000		ファンネル/3300/1－8
	サダラーン	エリート兵(58/W)	40000	3000	16000	×1	ハイパーメガ粒子砲/2550/1－6
	ザクⅢ改	マシュマー(57/W)	16000	3000	7200		ハイド・ボンブ/3200/1
	ゲーマルク	イリア(57/W)	18000	3000	8000		ハイパーメガ粒子砲M/3300/2－7
	ドーベンウルフ	ラカン(57/W)	17000	3800	7800		インコム/2900/1－7
	エンドラ	ゴットン(56/W)	21200	2750	7500		メインメガ粒子砲/2400/2－5
	バウ(MS・量産型)	アリアス(56/W)	8700	3600	2800		メガ粒子砲/2700/1－7
	クイン・マンサ	強化兵(55/W)	35000	4200	13500	×2	ファンネル/3150/1－7
	ザクⅢ	DC強化兵(55/W)	13000	2000	6000	×5	メガ粒子砲/2700/1－7
	ドーベンウルフ	DC強化兵(55/W)	15000	2500	7800	×2	インコム/2900/1－7
	ハンマ・ハンマ	DC強化兵(54/W)	11500	2200	5500	×2	メガ粒子砲/3150/1－7

78 始まりと终わりが集う场所(前) The Beginning of the End, the End of the Beginning.

◆胜利条件 ……………………………………………… 敌全灭



就要到最终结局了。在本话开始后ジャビロ会分身至5人，而且恶魔高达与重装尊者高达也会在下方出现，对付恶魔高达要将我方的ゴッド高达装备上强化道具，如果有充裕的资金也可将它进行最高阶段的改造，机体改至最高阶段时还可以增加它的“EN”最高上限，以便能够在本话中多次使用最终绝技“石破天惊拳”。

如果想尽快地将恶魔高达打倒，那么就要将ドモン的气力尽快提升到150。在恶魔高达到达地球之前首先要面对的是ジャビロ与它的几个分身，在这里如不能将其真身打败敌人便不会撤退，但是其真身的隐藏地点是不定的，因此玩者也只能靠运气来寻找它的所在地。在这里有一个小技巧，ジャビロ的最开始出现的地点往往不是它的真身所在地。由于每个分身的所在地都有几个HP及装甲相当高的杂兵将其包围，因此最好使用运动率高的MS系机体利用ファンネル系的MAP兵器再加上精神“魂”给予范围内的敌人最大的伤害，以便达到争取在一个回合将其中一个分身与他周围的敌人全部消灭。由于敌方全部会二次行动如不在一回合内将之消灭会对我方作战单位造成巨大损失。

当击毁ジャビロ的正体后，其余剩下的敌人便会撤退，但要注意的是此时恶魔高达与重装尊者高达是不会撤退的，因此要用余下的战力来对付这两个敌人。恶魔高达方面可利用ドモン的究极技加精神“热血”在一回合内消灭(通常此时ドモン已经可以二次行动)。由于重装尊者高达的实力并不很强，因此不必担心。

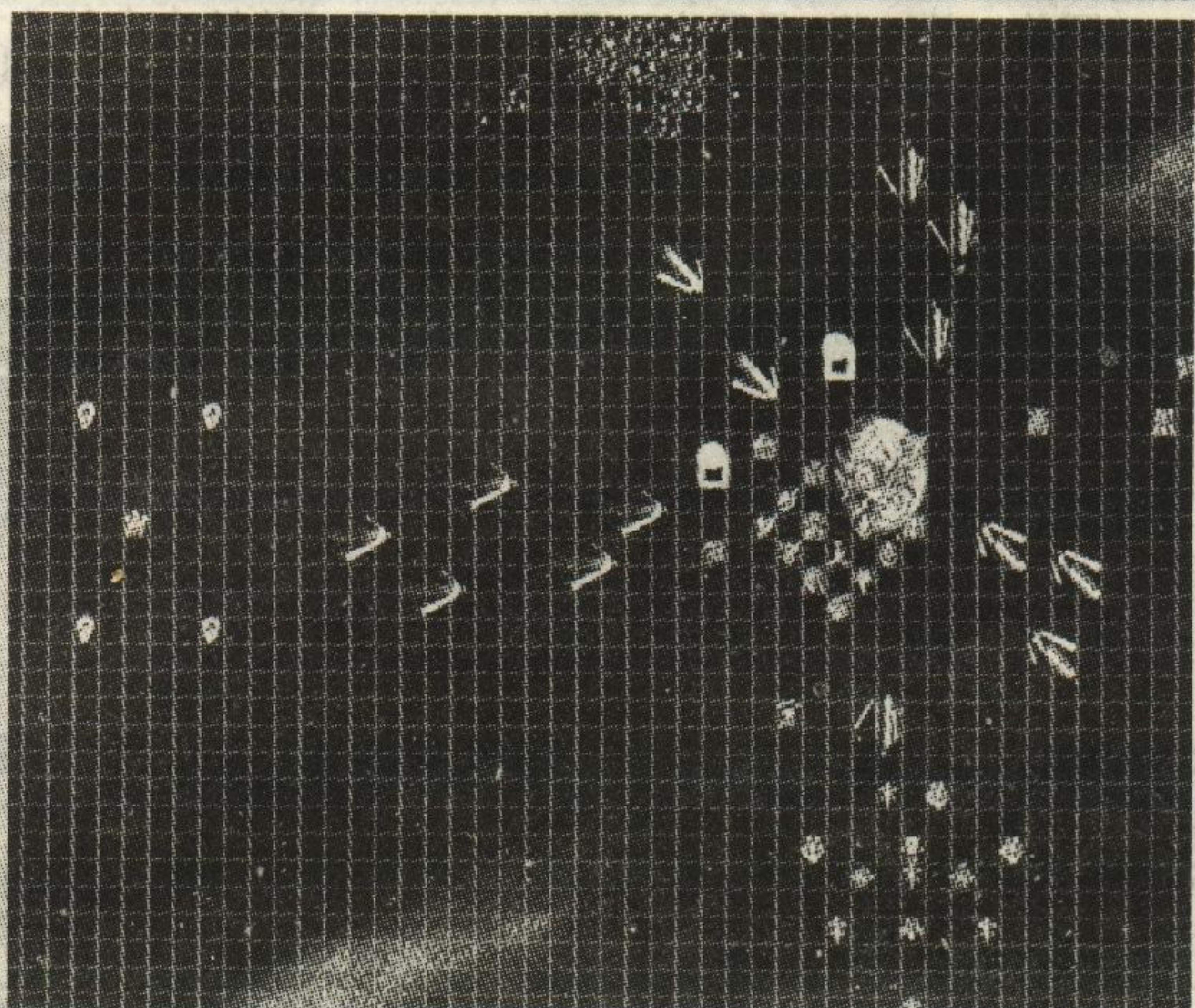
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	トールギス改	トレーズ(59/W)	50000	3200	17000		ドーバーガン/3150/1－7
	トーラス(MS・黒)	レディ(57/W)	15000	2200	27000		ビームカノン/3000/1－6

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	デビルガンダム(第3形態)	DGレイン(58/W)	45000	4000	25000		拡散粒子弾/3100/2－6
	グランドマスターガンダム	ウルベ(58/W)	30000	3500	4000		グランドサンダー/3300/1－3

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ライグ＝ゲイオス	シャビロ(60/W)	44000	3450	13000	×5	ギガブラスター/4300/2－8
	ゲイオス＝グルード	ゲスト突撃兵(57)	31000	3900	14000	×9	ドライバーキャノン/3400/3－7
	ゼラニオ	ゲスト親衛隊兵(55/W)	32000	3800	16000	×2	荷電粒子ビーム/3200/3－7
	グラシドゥ＝リュ	ゲスト親衛隊兵(55/W)	14000	2850	5000	×8	マスドライバーキャノン/3000/3－7
	レストグランシュ	ゲスト親衛隊兵(55/W)	16000	3050	5500	×4	ドライバーキャノン/3200/3－7

78 始まりと终わりが集う场所(后) The Beginning of the End, the End of the Beginning. 2nd

◆胜利条件 阻止コロニー下落并敌全灭



运用バイオリレーション模式的ヴァルシオン，每回合可使用“魂”和“铁壁”。并且其装甲高达13000，即使是暂时被打倒，也可以“复活”。另外，下方出现的バッフクラン军队会集中攻击成为我方NPC的战舰ドロワ・ザン，如果它被击毁游戏便会结束。由于ヴァルシオン方面是不会移动的，因此除ドモン之外的全体向下移动，去攻毁バッフクラン的军队，以解救ドロワ・ザン。在此过程中，使用“激励”和“气合”提升ドモン的气力，然后向右移，去击毁恶魔高达。当恶魔高达的HP低于50%时，便会出现“爱之石破天惊拳”的动画，但如果在以前的剧情中与东方不败合解便会出现“究极石破天惊拳”的动画。无论发生以上哪种情况レイン都会被ドモン救出，但如果玩者急于求成以一招将恶魔高达打败，那么以上的动画便不会出现。

如果完成了ハルル和レイン的救援任务，全体边整队形一边向左。ヴァルシオン此时依然不会主动进攻，当我方有人与它发生战斗后(必须打中ヴァルシオン)，赤木律子就会开始对バイオリレーション进行分析。接下来的回合，如在上一话中トレーズ还生存便会出现自爆情节，如不是ジェリド会驾驶ジ・O出现破坏バイオリレーション。这样ヴァルシオン的装甲会降至6500，而シャビロ也就不会再次复活了。向ヴァルシオン攻击的机体最好是能力高的机师，并且以MS系机体为主力，也要争取在一个回合内将之击败。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ドロワ・ザン	ハルル(59)	37000	2800	——		2連装加粒子砲/2500/1－6
A	トールギスⅡ	トレーズ(59/W)	50000	3200	17000		ドーバーガン/3150/1－7

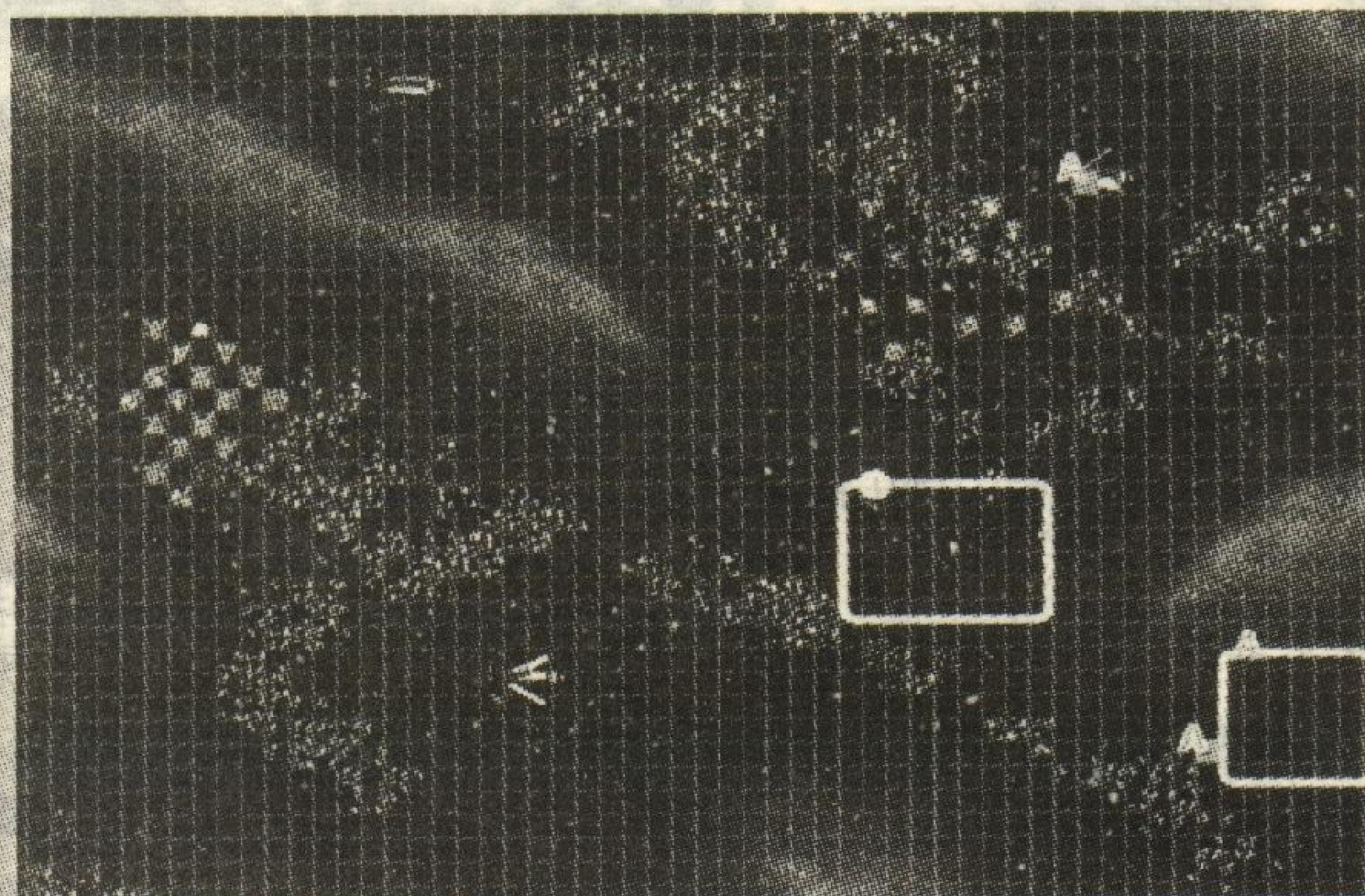
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ガドモア・ザン	ハンニバル(58)	37000	2900	17000		2連装加粒子砲/3250/1－6
	ザンザ・ルブ	バッフクラン兵(57/W)	23000	2900	9000	×3	高速加粒子砲/2900/1－6
	ギド・マック	バッフクラン兵(57/W)	15000	2500	5500	×5	対空速射加粒子砲/2250/1－2
	ジグ・マック	バッフクラン兵(57/W)	12000	2200	4500	×2	加粒子砲/2650/1－4
B	ジ・O	ジェリド(58/W)	48000	3500	26000		ビームライフル/3000/1－7

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ヴァルシオン	シャビロ(60/W)	65000	6500	23000		クロスマッシャー/4000/1－11
	ゲイオス＝グルード	ゲスト突撃兵(57/W)	31000	3900	14000	×4	ドライバーキャノン/3400/3－7
	デビルガンダム(最終形態)	DGレイン(60/W)	65000	5650	25000		拡散粒子弾/3300/2－6
	グランドマスターガンダム	ウルベ(58/W)	30000	3500	4000		グランドサンダー/3300/1－3

68 错综する想い Situation is Really Complicated

◆胜利条件 ……………………………………………………………6 回合内消灭卫星上方的敌人

DC ルート，从第一回合战斗就很残酷的展开了。有大量的杀戮兵器，所以必须守护卫星。A 地区的ザク改是应消灭的目标。与其全体移动，倒不如让移动力高的优先到达卫星瞄准ザク改。如果消灭了他，过关条件就变成了有利的"全歼敌人"。敌方强化兵能够 2 次行动，由于在此关之前得到了新机体 ν 高达的量产型，因此可以让カミーユ等有 NEW TYPE 的机师乘座，用机动力最高的机体快速向卫星处前进，绝对要在六回合内打倒卫星上的ザク改。当顺利地解决了这件事情后，敌中立增援バッフクラン机动部队便会在下方出现，在与他们交战时要注意敌方会脑波破坏炮的机体，他不但会给我方部队造成伤害，而且被命中的机体的气力会下降，因此要避免走进它们的射程之内。由于此处的敌军能力很低，因此很快地便能解决战斗，当把此处的敌人全部消灭后，右方会出现另外一群バッフクラン部队，此时便会发生伊汀使出イデオンガン事件，而伊汀也会因此而得到新的 MAP 兵器。



地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
A	イデオン	コスモ(一)	19000	2500	——		イデオンガン/9999/1—∞

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
4	ガブロ・ザン	バッフクラン兵(47)	31000	2900	10500	×1	2 連装加粒子砲/3050/2—6
4	ガルボ・ジック	バッフクラン兵(46)	10000	2700	4500	×4	ゲル発振器/2250/1—11
4	ゴンド・バウ	バッフクラン兵(46)	5000	1500	1700	×3	加粒子砲/2450/1—5
4	デッカ・バウ	バッフクラン兵(46)	4800	1300	1500	×3	対地大型ミサイル/2750/1
4	アディゴ	バッフクラン兵(46)	4000	1300	1800	×3	大型加粒子砲/2250/2—6

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ヴァル・ヴァロ	ケリィ(48)	13200	2350	4000		プラズマリーダー/2600/1—6
	エルメス	強化兵(46/W)	10100	1400	4800	×1	ビット/3100/1—7
	ブラウ・ブロ	強化兵(46/W)	16000	1600	7600	×2	サイコミュ式メガ粒子砲/3300/1—7
	グラーフツェペリン	エリート兵(46)	23000	2700	10500	×1	メインメガ粒子砲/2800/2—5
	サンジバル	エリート兵(46)	20000	2300	9000	×1	メインメガ粒子砲/2800/2—5
	ビグロ	エリート兵(46)	9800	1700	3500	×3	メガ粒子砲/2600/1—6
	ケンプファー	エリート兵(46)	7600	1650	1000	×2	ジャイアントバズ/2100/3—6
	ドムⅡ	エリート兵(46)	5000	1400	600	×1	ジャイアントバズ/1950/3—5
	ザク改	エリート兵(46)	4800	1350	500	×1	ザクバズーカ/1900/3—5

伊汀战略

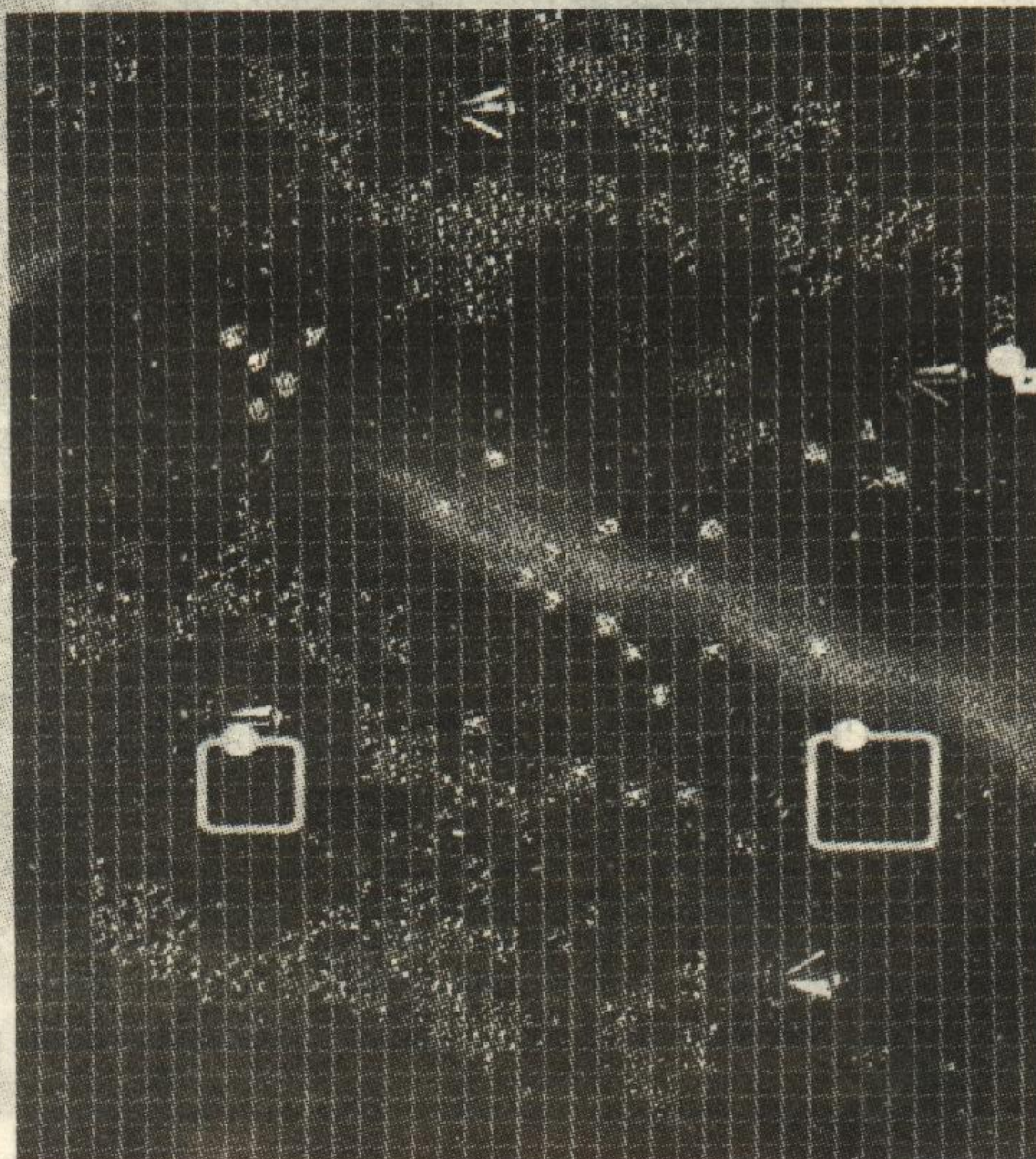
MAP 武器齐全后的伊汀可以作为独挡一面的角色，当伊汀被攻击时，它的能量被提升，当达到 3 或 4 的等级时，可以使用破坏力 9999 并且距离无限远的 MAP 武器。这样就可以把他放置在前线，让其受到攻击提升能量。不过要小心，一旦能量到第 5 等级，那么伊汀会进入暴走状态。

69 理想と现实 Real and Ideal

◆胜利条件 ……………………………………………………………敌全灭

同前一关一样，是防守卫星的一关。虽然能够出击的我方部队是数量为 18 架，但是敌人却是非常强大的，怎样才能获得本关的胜利呢？请看以下介绍：

一种简单而有效的快速过关方法就是使用"伊汀战略"，将伊汀放至于前线，当其能量提升至第 4 阶段时，使用绝大威力的 MAP 兵器便可以使得敌人受到重大的伤害。还有一种方法是，就是全军退守至有利地形，在地形效果的支援下，狙击前来进攻的敌人，这样可以使得战斗异常的轻松，不过使用这种战术可能导致 NPC 被敌人全灭，这需要广大玩家注意。第三种方法就是和 NPC 一起层层推进，尽量把回避率、命中率都很高的角色放置在部队的前面，利用他们吸引敌人的火力，并在可能的情况下削减他们的 HP，等待后面的主力部队到来，将残科敌人一举消灭。不过使用此种战术，最要担心的是 NPC 很可能去抢夺本属于己方的经验值和金钱，所以尽量把敌人消灭，如果不可能也不要大量的削减敌方 HP，因为这样会使得 NPC 轻易击倒这些敌人。



地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	トーラス	ノイン(46)	6000	2000	——		ビームカノン/2800/1—6
	トーラス(飛行型)	連邦軍兵士(45)	6000	1900	——	×1	ビームカノン/2800/1—6
	トーラス(飛行型)	連邦軍兵士(32)	6000	1900	——	×1	ビームカノン/2650/1—6

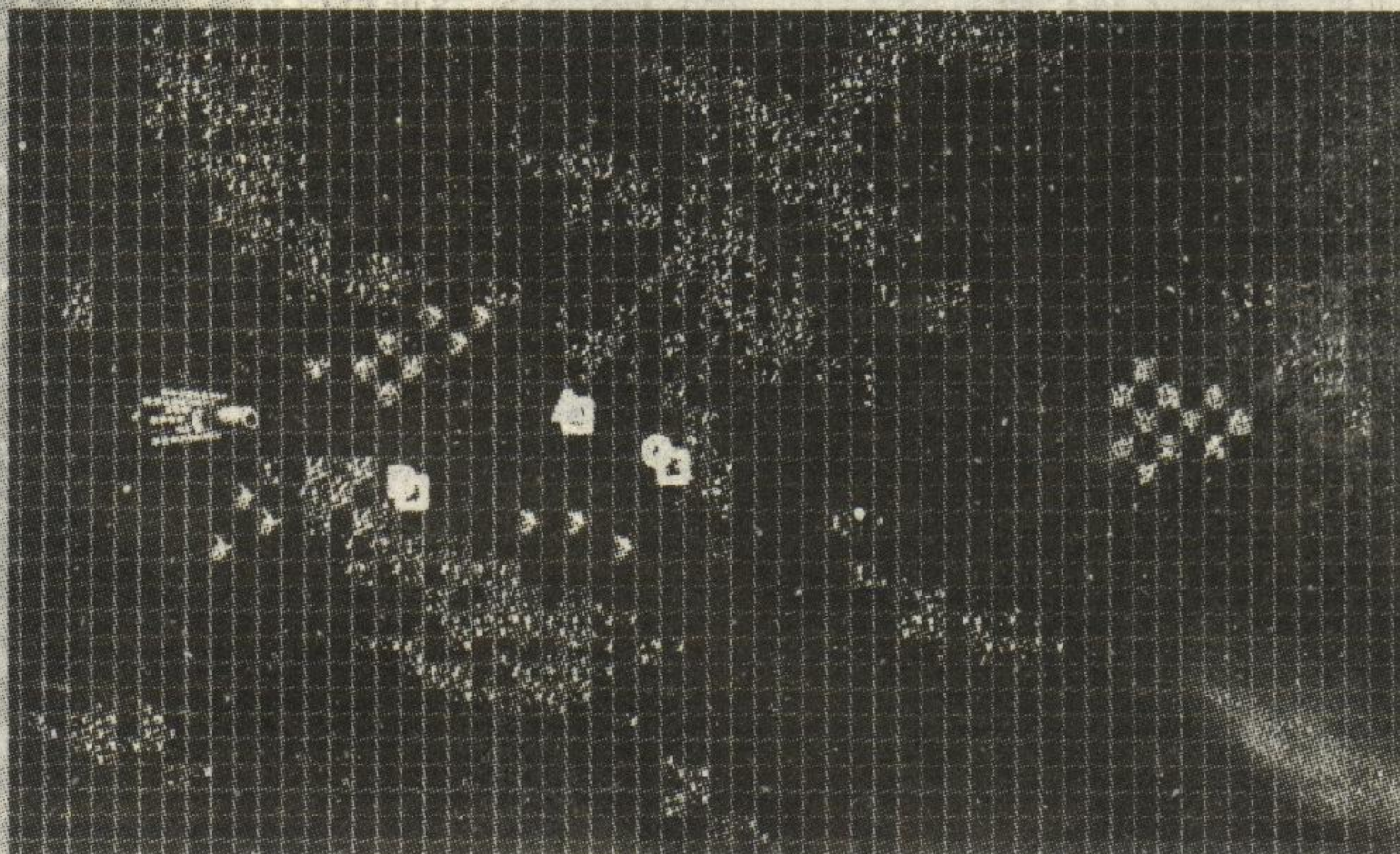
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
4	ガンダムエピオン	ミリアルド(46)	52000	4100	5000	×1	ヒートロッド/4300/1

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ドロス	キシリア(51/W)	60000	4300	40000	×1	2 連装ビーム砲/4000/1—7
	R・ジャジャ	マークベ(50)	9000	2600	3000	×1	ビームライフル/2400/1—6
	ドライセン	ガイア(49/W)	9000	2800	2500	×1	トライブレード/2500/1—3
	ドライセン	マッシュ(49/W)	9000	2800	2500	×1	トライブレード/2500/1—3
	ドライセン	オルテガ(49/W)	9000	2800	2500	×1	トライブレード/2500/1—3
	ブラウ・ブロ	シャリア(48/W)	17400	2000	7600	×1	サイコミュ式メガ粒子砲/3500/1—7
	グラーフツェペリン	エリート兵(47)	23000	2800	10500	×1	メインメガ粒子砲/2800/2—5
	ザンジバル	エリート兵(47)	20000	2650	9000	×1	メインメガ粒子砲/2800/2—5
	ブラウ・ブロ	強化兵(47/W)	16000	1600	7600	×4	サイコミュ式メガ粒子砲/3300/1—7
	エルメス	強化兵(47/W)	10100	1600	4800	×1	ビット/3100/1—7
	ビグロ	エリート兵(47)	9800	1700	3500	×1	メガ粒子砲/2600/1—6
	ケンプファー	エリート兵(47)	7600	2300	1000	×1	ジャイアントバズ/2100/3—6
	ケンプファー	エリート兵(46)	7600	2300	1000	×1	ジャイアントバズ/2100/3—6
	ドムⅡ	エリート兵(46)	5800	2050	600	×1	ジャイアントバズ/1950/3—5
	ザク改	エリート兵(46)	5600	2000	——	×1	ザクバズーカ/1900/3—5

70 光、断つ剑(A) Let us cut off the Deception Light [A]

◆胜利条件 ……………………………………………………………………侵入ソーラレイ・システム

围绕着DC的数次战斗,在此更加的集中起来。当然如果消灭了DC,那么DC便不会向地球发动进攻。在瞄准地球的3个军事卫星之中,只有一个真体,击毁有威胁的真体,是本关的最终目的。如开始所说,在3个军事卫星之中,本体应在C点。选择集中前往C点可以很快过关,不过别的敌人没被消灭,在资金经验值等方面就得不到什么了。还是,尽可能多的打敌人,并且到达军事卫星更为理想。在开始的选项中可以选择分散ルート和集中ルート两种作战方式,不过中途不可变换。这个由我方人员的状态来决定吧!下面,对2个ルート进行基本战略分析。选择分散ルート的情况:可以有15个回合的マッタプ攻略。アムロ与ν高达・クワトロ与百式カ・フルアーマー百式进行强制调换。アムロ或クワトロ如可行动两次,可在十五回合内全歼敌人并到达军事卫星。如果金钱足够的话,建议把高达系MAP兵器提高攻击力。当然如果没有将这几个主要人物的等级提升到一定水平,那么光以超级系来攻略本作的朋友们,在此处的选择,建议你务必选择"集中ルート"。



集中ルート:集中ルート是"伊汀攻略"。把伊汀的装甲改造至3000装备上提升装甲和HP的道具。在"加速"和"再动"这些精神指令使用后,第三回合伊汀便可到A点,第四回合移动至B点处。因敌人的攻击而气力上升,用MAP兵器把敌人一扫而光吧!マサキ和ショウ如在C点行动的话,第五回合可以到达。

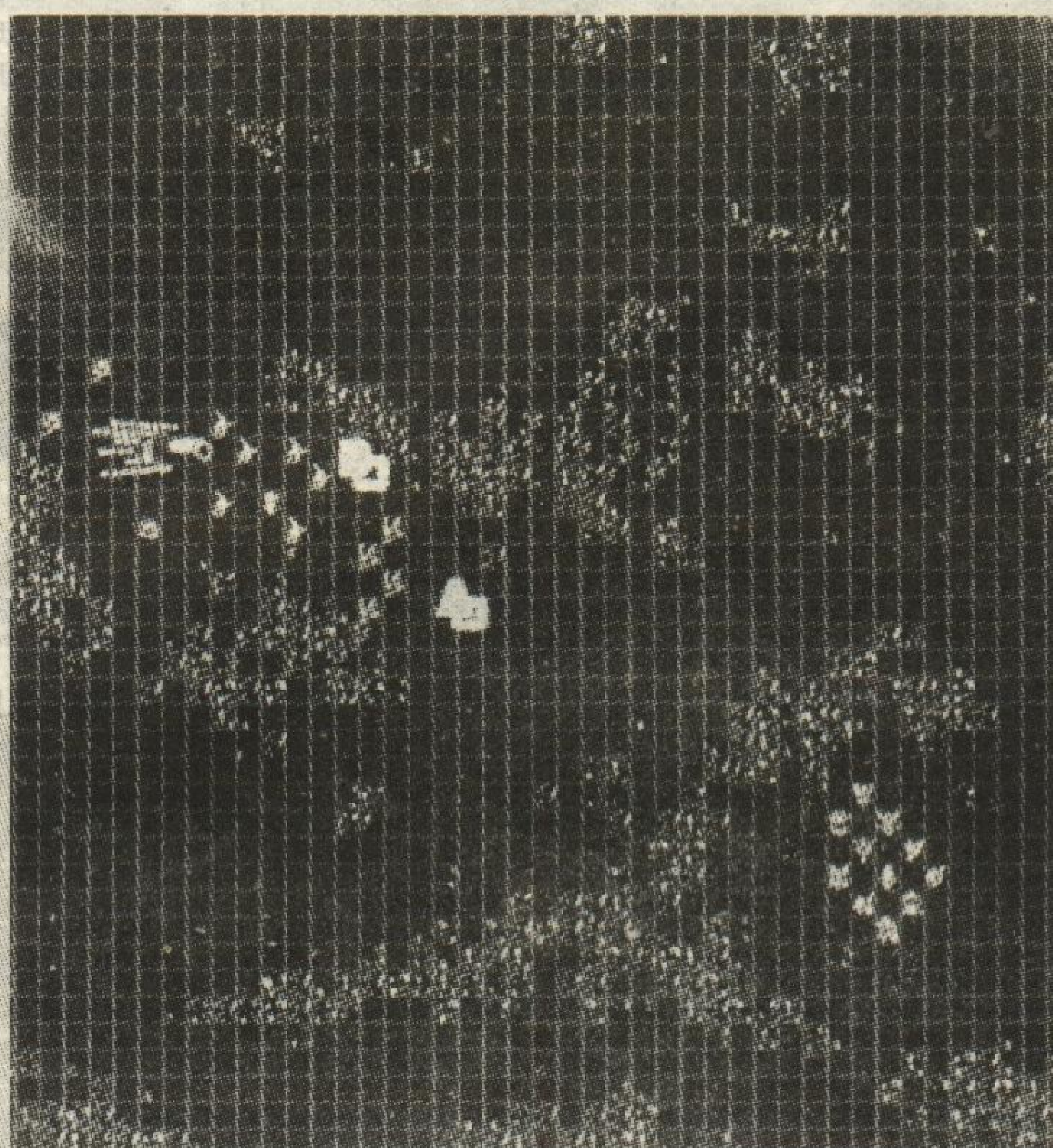
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ラー・カイラム	ブライト(一)	14000	1300	——		ハイパーメガ粒子砲/1900/1－6
	νガンダム	アムロ(一)	4000	1200	——		フィンファンネル/2500/1－7
	百式	クワトロ(一)	3300	1200	——		メガバズーカランチャー/2500/1－7

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ドーベンウルフ	ラカン(50)	15000	3000	7800		インコム/2200/1－7
	ザクⅢ	エリート兵(48)	13000	2400	6000	×3	メガ粒子砲/2850/1－7
	ザンジバル	エリート兵(47)	20000	2500	9000	×1	メインメガ粒子砲/2800/2－5
	ゲルググJ	エリート兵(47)	9000	1600	5000	×4	大型ビームマシンガン/2600/1－7
	ドライセン	エリート兵(47)	8000	2000	2500	×6	トライブレード/2300/1－3
	バウ(MS)	エリート兵(47)	6700	1800	2800	×3	メガ粒子砲/2700/2－7

70 光、断つ剑(B) Let us cut off the Deception Light [B]

◆胜利条件 ……………………………………………………………………侵入ソーラレイ・システム

虽然要塞是在称为"可能性最高"的B点,但是的本体却在C点。这其实是敌人的诡计。把怀疑破岚财阀的情报能力的事放在后面,先进行攻略吧。在我方和军事卫星之间有暗礁空间,可以说最接近军事卫星的麻烦的地点。选择分散ルート与集中ルート只会在回合数与故事情节上不同,这样大家就一定要根据自己的部队实力进行选择。分散ルート:没有カミーユ强制调换Z的事情,可以选择更为有效的机体。与ハイメガキャンノン的ZZ相比,加入了MAP兵器的其他高达机体,这次也算很强了。从第一回合开始积极展开进攻。万一カミーユ还不能行动2次,集中ルート的方法就更好一会了,之所以这样,在分散ルート中,νガンタム和フルアーマー百式会走上别的ルート,所以不利的因素过多了。



集中ルート:可能实施"伊汀攻略"的MAP。虽然通过暗礁空域十分困难,装备上メガブースター进行高速前进吧。如果伊汀已经在A点发挥作用了,此时的气力应在70以下 。提升到100左右之后再移动。如使用"加速"和"再动",第2回合到达A点。再用MAP兵器的攻击解决敌人。用伊汀吸引敌人,期间让移动力高的机体从下方包围敌人。第3回合向B移动。受到敌人集中炮火的攻击。第4回合,使HP回复到一半以上,气力升至140左右。左方敌人便会遭到伊汀的MAP兵器的攻击,在第5回合击毁敌BOSS。此时在B初期布置的我方还没有卷入,然后与下方移动过来的我方形成合围的状态,对残余的敌人进行消灭,之后便可以登上军事卫星。

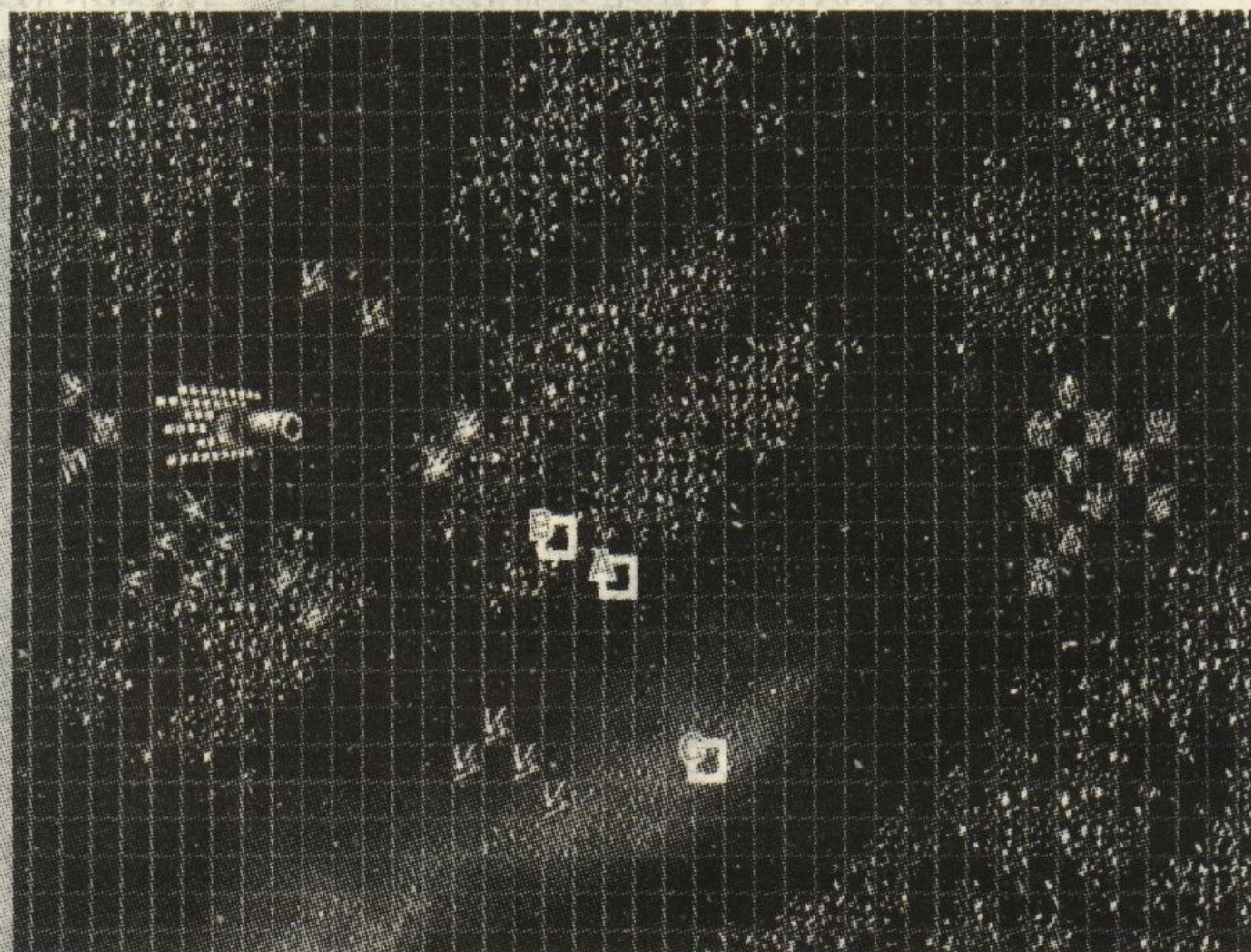
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ゴラオン	エレ(一)	15000	1000			オーラノバ砲/2200/1－5
	ダイターン3	万丈(一)	9000	2000			サンアタック/3600/1
	Zガンダム	カミーユ(一)	3800	1100			ハイパーメガランチャー/2100/2－6

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	バウ(MS)	アリアス(49)	8300	3250	2800		メガ粒子砲/3100/2－7
	グラーフ・ツェペリン	エリート兵(47)	24000	2900	10500	×1	メインメガ粒子砲/2800/2－5
	ヴァル・ヴァロ	DC強化兵(47/W)	12000	1700	4000	×1	プラズマリーダー/2600/1－6
	ビグロ	DC強化兵(47/W)	9800	1700	3500	×2	メガ粒子砲/2600/1－6
	ゲルググJ	エリート兵(47)	9000	1600	5000	×4	大型ビームマシンガン/2600/1－7
	バウ(MS)	エリート兵(47)	7900	2950	2800	×5	メガ粒子砲/2700/2－7

70 光、断つ(C)剑 Let us cut off the Deception Light 【C】

◆胜利条件 ……………………………………………………………侵入ソーラレイ・システム

虽然同伴们说C点是可能性最低的，不过真正的军事卫星却在这里。此处的敌人非常强。下面对分散ルート与集中ルート的作战进行一一分析。



分散ルート：选择分散ルート的情况下，此点最后的一点了，而且于此敌人将是数目众多。如果不对主力武器进行改造，分散ルート是不会怎么进行下去的。这里的敌人是最强的敌人，所以不保存主力部队的话会有被全歼的危险。大量的敌人会逐渐密集在一起，必须对之采取对策，对对手采用射程远的武器进行迎击，并让大型机为诱饵引对方向一点进行集合，如果你认为有必要可以考虑这种作战方法。如果突破了厉害的防卫线难对付的就只有敌人的BOSS了。在对BOSS作战要从第三回合开始作必要的准备活动。

集中ルート：如果围住了A点和B点，剩下的回合数会很少而且进展很困难，所以还是使用“伊汀攻略”。气力提升至120以上，活用“加速”与“再动”第一回合的A点和第二回合在B点要准时到达。在途中要尽量削减来进攻的敌人的HP，这样第三回合回复全部HP，向左方用MAP兵器攻击打倒ブラウ・ブロ。如果已经发动了最强力的MAP兵器，请在C点放置诱敌的部队，减少敌人攻击的回合数。这样做之后，第四回合可以发射伊汀的MAP兵器。用“必中”和“魂”，消灭所有敌人的话可以收入90000以上的资金。如果从A点开始实施“伊汀攻略”，在限定的回合内绝对是来得及的。

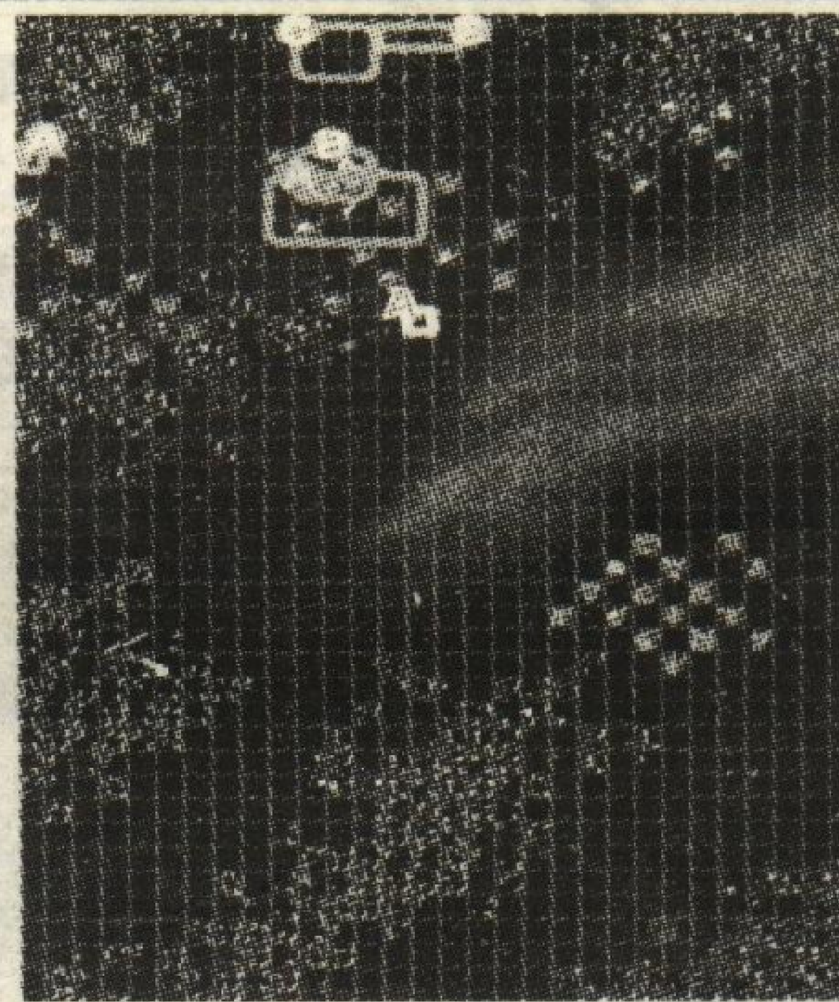
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ソロシップ	ベス(-)	21000	1800	——		グレンキャノン/1100/1－5
	マジンカイザー	甲児(-)	7000	2400	——		ファイヤーブラスター/3800/1
	サイバスター	マサキ(-)	4500	1000	——		コスモノヴァ/3300/1－5

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ドロス	ギレン(51/W)	60000	4300	40000		2連装ビーム砲/4000/1－7
	ノイエ・ジール	ガトー(50)	21000	2400	12000		メガカノン砲/2700/1－7
	マ━クベ	R・ジャジャ(50)	9000	2600	3000		ビームサーベル/3000/1
	ドライセン	カリウス(49)	9000	2800	2500		トライブレード/2900/1－3
	ブラウ・ブロ	DC強化兵(47/W)	16600	1600	7600	×4	サイコミュ式メガ粒子砲/3300/1－7
	ハンマ・ハンマ	DC強化兵(47/W)	11500	2200	5500	×2	メガ粒子砲/3000/1－6
	エルメス	DC強化兵(47/W)	10100	1600	4800	×2	ビット/3100/1－7
	ゲルググJ	エリート兵(47)	9000	1600	5000	×6	大型ビームマシンガン/2600/1－7

71 血涂られし御手 Save a Prayer for dying.

◆胜利条件 ……………………………………………………………敌全灭

从此开始，是对ソロモン和ア・バオア・クー两大要塞的攻略的开始。首先是对ソロモン的攻略。半途中ヤンロン和テュッティ出现，这样所有的魔装机神便都到齐了。在ソロモン周围，ケーマル和ザクⅢ等等DC兵士中最强大的聚集在一起。但是这回会有大量的伪装气球协助我军进攻敌人要塞，伪装气球的HP是100，敌方则会以之为目标。虽然EVA的出现地点乍一看很危险，但因伪装气球的原因却是十分安全的。乘着没有受到敌攻击的时候，压制ソロモン周边地区。首先在第二回合收拾来突击并可2次行动的マシュマ。因为マシュマ是离我方人员最近的，所以要注意不要让EVA离ソロモン太近。别的敌人是密集在一起的，用地图兵器来消灭吧。让我方机体出动而削弱增援的敌人是稳妥之策。一旦到达ソロモン后要塞就会发生爆炸，所以我方最好利用远程的攻击去逐一消灭敌人。但是，最初配置在区域内出现的敌人会撤退，所以全歼敌人是最合算的方法。但是一定要切记，带有MAP兵器的角色不要消耗太多的EN或者精神指令，要保留一些来对付敌人BOSS。



魔装机神的登场是离要塞非常近的地方，在刚开始的时候，不要让他们在一回合内就被敌人全部消灭，当然这除了依靠他们强大的实力以外，还需要己方能够在要塞下方吸引更多的火力。

在本关中如使用“伊汀攻略”，那么正确的方法如下。首先，用“加速”和“再动”，第一回合配置于A地区。第二回合回复HP并受攻击，第三回合就可以发射伊汀的MAP兵器了。如对最先布置的敌人使用，伊汀的作用也就结束了。可以把ヒグザム让给别的人来解决。当然，保留到ヒグザム出现也是一个好办法。

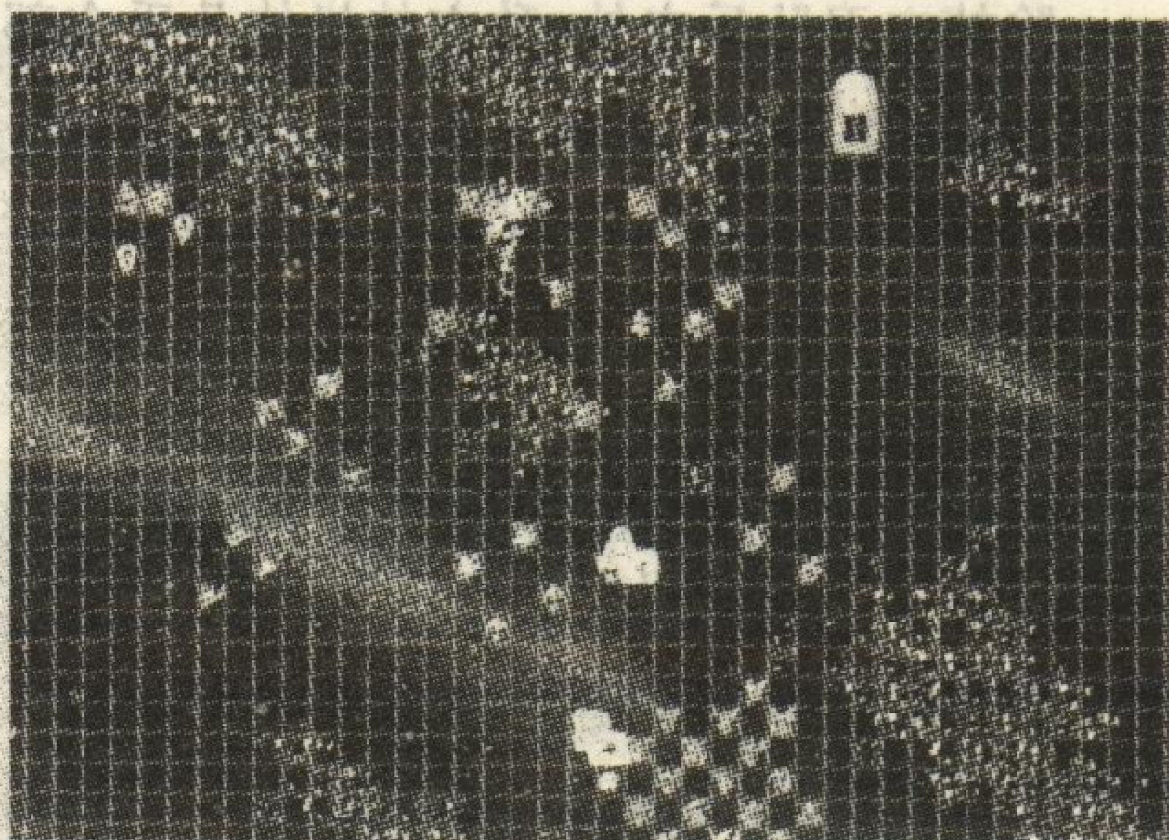
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	エヴァ初号機	シンジ(一)	4100	1000	——		プログレッシブ・ナイフ/2100/1
A	エヴァ零号機	レイ(一)	3900	1000	——		プログレッシブナイフ/2100/1
增	ガッデス	テュッティ(50/W)	5300	1500	——		ケルヴィンブリザード/3300/2－5
增	グランヴェール	ヤンロン(50/W)	4900	1400	——		カロリックスマッシュ/3500/1－5

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	アーガマ(バルーンダミー)	人工知能改(32)	100	10	——	×5	バルカン/700/1
	ネモ(バルーンダミー)	人工知能改(32)	100	10	——	×3	バルカン/700/1
	GMⅢ(バルーンダミー)	人工知能改(32)	100	10	——	×2	バルカン/700/1
	ボール(バルーンダミー)	人工知能改(32)	100	10	——	×3	バルカン/700/1

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ハンマ・ハンマ	マシュマー(50/W)	11700	2350	5500		メガ粒子砲/3000/1－6
	エンドラ	ゴットン(49)	21200	2750	7500		メインメガ粒子砲/2400/2－5
	ゲーマルク	DC強化兵(48/W)	16000	2500	8000	×2	ファンネル/2500/1－8
	ドーベンウルフ	エリート兵(48)	15000	2500	7800	×2	インコム/2200/1－7
	ザクⅢ	エリート兵(48)	13000	2400	6000	×7	メガ粒子砲/2850/1－7
	ハンマ・ハンマ	エリート兵(48)	11500	2200	5500	×2	メガ粒子砲/3000/1－6
A	ゲルググJ	エリート兵(32)	9000	1600	5000	×6	大型ビームマシンガン/2600/1－7
B	ビグザム	ドズル(52)	50000	3200	21000	×1	大型メガ粒子砲/3850/1－7
B	ドーベンウルフ	エリート兵(49)	15000	2500	7800	×3	インコム/2200/1－7

72 虚构の偶像 There were No Meaning in the Box.

◆胜利条件 ……………………………………………… 敌全灭



这是对DC重要的攻略，最为重要的是使ハマーン＝カン成为我方。为此必须让クワトロ出击。在此处可变为2次行动的敌人有ギレン、キシリア、ハマーン、マシュマー、イリア、ラカン、シャリア、ロフ、セティ、强化兵等。キシリア是不能“挑发”的。

敌人配置了易于防守的部队，特别是以近战为主时很厉害。一旦在近战中击倒ザグⅢ，也就进入了ラカン和アリアス的射程了，而且要击倒ラカン也就又进入了マシュマー和イリア的射程，所以这种环环相扣的防御体系的确让人很头痛。首先面对这种防御的方式，可以安排主力部队分成几个批次，分部分的把敌人能够伤害到我军的角色在最短的时间内歼灭，这样就会使我方的损失减到最小。如果要让ハマーン加入，必须完成以前的所有说得条件。

在这里还是可以使用“伊汀攻略”的，在此每一回合要使他的HP全部恢复是本关使用“伊汀攻略”的窍门。第1回合让伊汀的气力的为120向A地区移动，如有必要可使用“加速”和“再动”。在属于ザクⅢ射程内的点布置诱敌部队，之后我方人员在射程外待机。第三回合，用“热血”的MAP兵器向左攻击扫除敌人，第四回合受到来自上方的敌人的攻击，第五回合又使用“热血”的MAP兵器攻击。但是，如果在ギレン之前击败グスト就不会出现暗杀的项目（如暗杀事件出现，需将ギレン和キシリア的HP减至20%以下，这样可使アナベル仲间）。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
8	ガンバスター	ノリコ(50)	16000	2400	——		バスタービーム/2800/1－8
8	エクセリヲン	タシロ艦長(50)	35000	2200	——		大口径レーザー砲/2300/3－6

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ドロス	ギレン(53/W)	60000	4300	40000		2連装ビーム砲/4000/1－7
	ドロス	キシリア(53/W)	60000	4300	40000		2連装ビーム砲/4000/1－7
	ゼイドラム	ロフ(53/W)	52000	4200	18000		バニッシュゲイザー/3850/1
	ヒュードリファー	セティ(53/W)	50000	4000	19000		イリュージョンソーサー/3150/2－8
	キュベレイ	ハマーン(52/W)	50000	4300	16000		ファンネル/3500/1－8
	ザクⅢ改	マシュマー(51/W)	16000	3650	7200		ビーム砲/2800/1－7
	エンドラ	ゴットン(50)	22000	3400	7500		メインメガ粒子砲/3300/2－5
	ノイエ・ジール	ガトー(51)	21000	2000	12000		メガカノン砲/2600/1－7
	ゲーマルク	イリア(51/W)	18000	3000	8000		ファンネル/3200/1－8
	ドーベンウルフ	ラカン(51)	17000	3800	7800		インコム/2900/1－7
	バウ(MS)	アリアス(51)	8700	3600	2800		メガ粒子砲/2550/2－7
	ブラウ・ブロ	シャリア(50/W)	17400	2000	7600		サイコミュ式メガ粒子砲/3500/1－7
	ガーベラ・テトラ	シーマ(50)	12500	2650	2100		ビームマシンガン/2700/1－5
	ドライセン	カリウス(50)	9000	2800	2500		トライブレード/2700/1－3
	ゲイオス＝グルード	ゲスト親衛隊兵(50)	29000	2600	14000	×2	ドライバーキャノン/2600/3－7
	エルメス	強化兵(48/W)	9500	1100	4800	×2	ビット/2300/1－7
	ゲーマルク	強化兵(48/W)	16000	2500	8000	×3	ファンネル/2500/1－8
	ザクⅢ	エリート兵(48)	13000	2400	6000	×4	メガ粒子砲/2850/1－7
	ドーベンウルフ	エリート兵(48)	15000	2500	7800	×3	インコム/2200/1－7
	ハンマ・ハンマ	エリート兵(48)	11500	2800	5500	×3	メガ粒子砲/3000/1－6

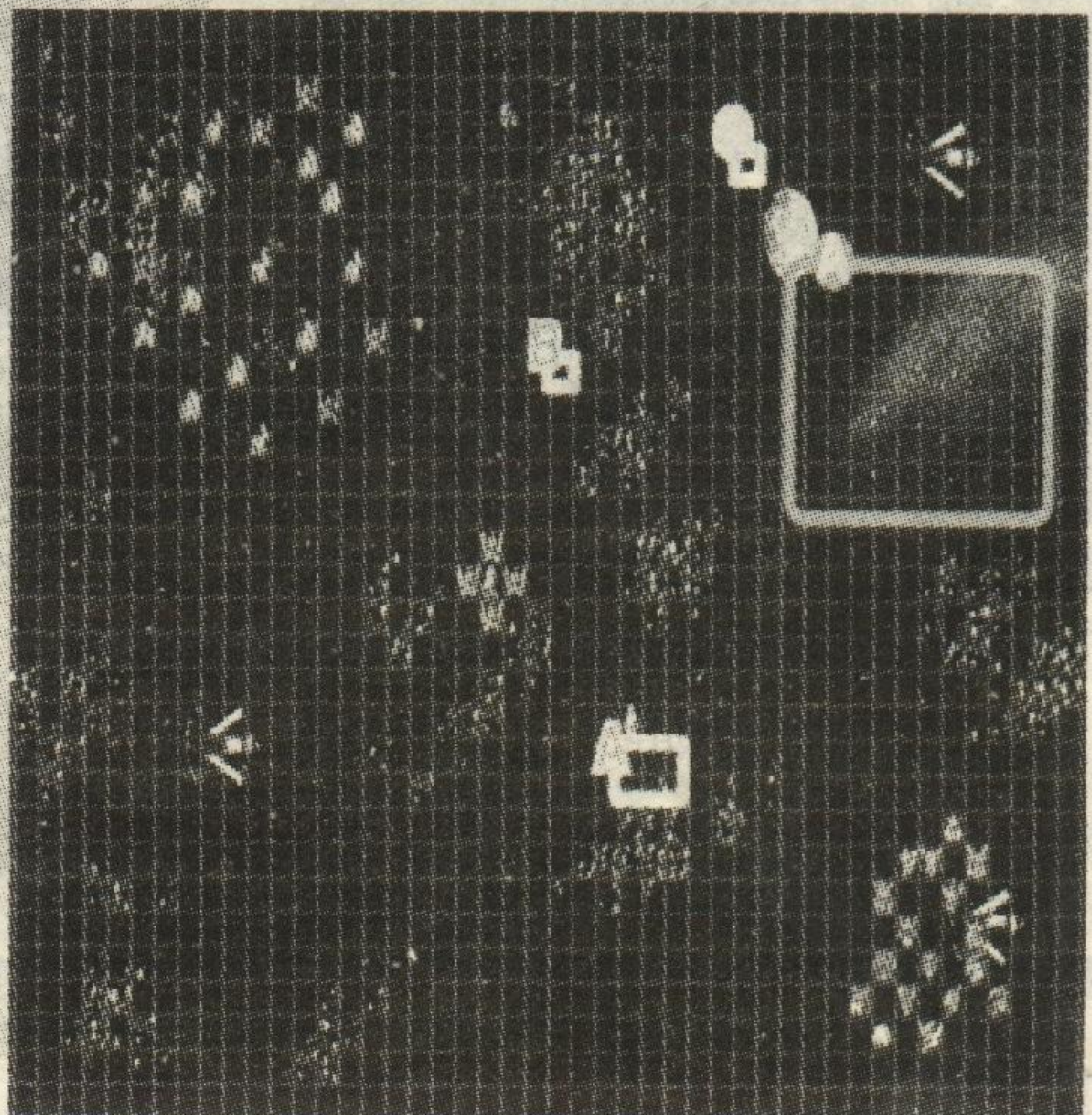
73 复仇の刃 Across the River of Blood.

◆胜利条件 ……………………………………………… 敌全灭

在本关，说服アスフィー和防卫月球是并行进行的。最初的目标是到第三回合让8架到达月球，让ダバ移动到A地区的附近。第二回合，用ダバ说服アスフィー加入我方，让3架到达月球。然后第三回合使用后续部队，把月球完全包围。接下来的目标是先于ワザン和チャイ打倒ネイ。当然敌人的实力也是很强的，因此，“伊汀攻略”就发挥作用了。在第二回合把伊汀配置在B地区然后阻止敌人的前进。

第五和第六回合，向左方向用MAP兵器攻击，如果不能击倒オージェ也无所谓。然后第七回合用MAP兵器，把ネイ、ギャフレー、ヘッケラー等全部收拾。如果バッフクラン到了A地区，就让己方的主力部队把其消灭。バッフクラン出现后过关条件就变成了“全歼敌人”。

本关前后的选择，还可以导致GP－02或ノイエ・ジール入手，这主要看玩家是否让部下对敌方基地进行探索了。



地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	エルガイムmkⅡ	ダバ(—)	4200	1400	——		バスターランチャー/2400/1－9

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
3	アルトロンガンダム	五飛(50)	6900	2450	——		ドラゴンファイヤー/3000/1

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	オージェ	ネイ(54/W)	28000	3300	8500		パワーランチャー/2900/1－8
	アシュラテンプル(強化型)	ギャブレー(53/W)	25000	3300	12000		バスターランチャー/2700/1－8
	アシュラテンプル(強化型)	ヘッケラー(52/W)	25000	3300	12000		バスターランチャー/2700/1－8
	グルーン(強化型)	ワザン(52/W)	20400	3200	10000		放電/3000/1－2
	グルーン(強化型)	チャイ(52/W)	20400	3200	10000		放電/3000/1－2
	グルーン(強化型)	ハッシャ(52)	20000	3200	10000		放電/3000/1－2
	アシュラテンプル	ポセイダル親衛隊(50)	16000	2700	5000	×2	バスターランチャー/2700/1－8
	アトール	アスフィー(50)	7300	1900	4800		パワーランチャー/2650/1－6
	ヌーベルディザード	ポセイダル親衛隊(50)	16000	2500	8000	×4	パワーランチャー/1900/1－5
	カルバリーテンプル	ポセイダル親衛隊(50)	12000	2800	3000	×6	パワーランチャー/1300/1－5
	グルーン	ポセイダル親衛隊(50)	10200	2400	4800	×2	放電/2700/1－2
	バッシュ	人工知能改(50)	7900	3300	3200	×4	バスターランチャー/3300/1－8
A	ドロワ・ザン	ハルル(50)	37000	3000	16000		2連装加粒子砲/3300/1－6
A	ジグ・マック	ダミド(50)	10000	1900	4500		加粒子砲/2800/1－4
A	ドグ・マック	バッフクラン兵(50)	11000	2100	4800	×3	加粒子砲/2600/2－6
A	ガルボ・ジック	バッフクラン兵(50)	10000	2700	4500	×4	ゲル発振器/2400/1－11
A	ゴンド・バウ	バッフクラン兵(50)	5000	1500	1700	×4	加粒子砲/2600/1－5
A	アディゴ	バッフクラン兵(50)	4000	1300	1800	×4	大型加粒子砲/2400/2－6

74 翻る叛旗 Battleground

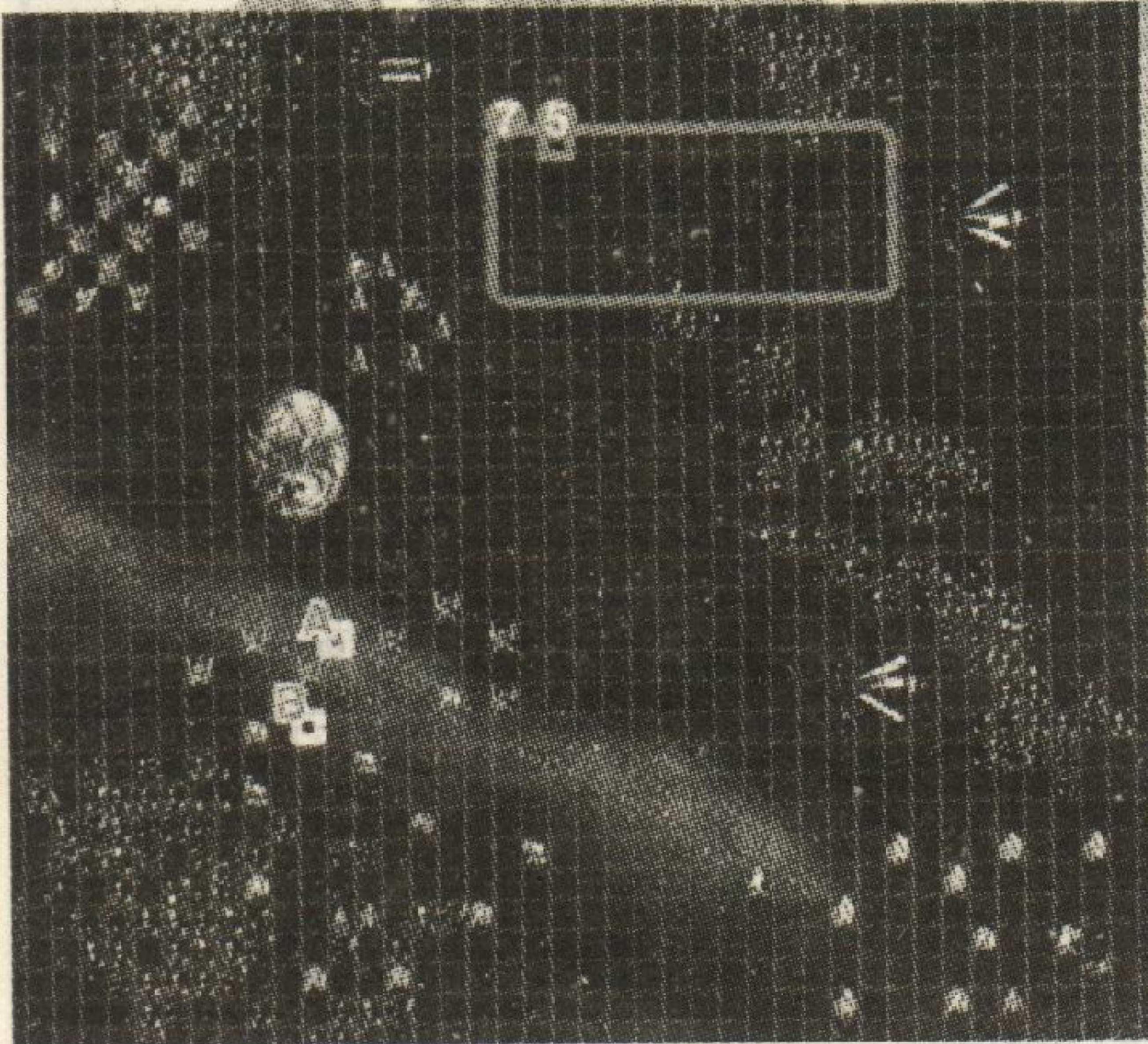
◆胜利条件 ……………………………………敌全灭

除掉亲卫队兵之外,敌方的机体几乎全部可以行动2回。而且敌机体对光线的防御的能力会渐渐提高,首先,打倒离我方很近的バッシュ、グライア和リョクレイ。因为敌军的ヘッケラー、アントン和ネイ等会在第三回合后开始出动。这时还要小心在第五回合敌方还会有援军登场的。WING高达中的角色到第五回合ヒイロ和ロワ还活着的话,3人会自动消失,不用战斗就可以解决了。要说服フラット的话,就要使用"挑发"这一精神指令,如果他接近过来的话,用アム和ダバ来说服,是稳妥安全的。关于"伊汀攻略",这回是很严峻的。

第二回合伊汀向B地区移动。期间,别的我方人员从地球右侧开始迂回。第三回合不要回复HP,用MAP兵器打倒ギャフレー和ハッシャ。第四回合就可以发射究极的MAP兵器,消减オージ的HP给它致命一击吧。对于来增援的テイターン,优先打倒ジエリド和ヤザン。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	エルガイムmkⅡ	ダバ(一)	4200	1400	——		バスターランチャー/2400/1－9
	メルクリウス	ヒイロ(54)	6200	1800	——		ビームガン/2000/1－6
	ヴァイエイト	トロワ(54)	6500	2300	——		ビームキャノン/2800/1－8
	トーラス	レディ(54)	15000	2200	——		ビームカノン/2000/1－6
	トーラス	連邦軍兵士(51)	5000	1700	——	×4	ビームカノン/2000/1－6

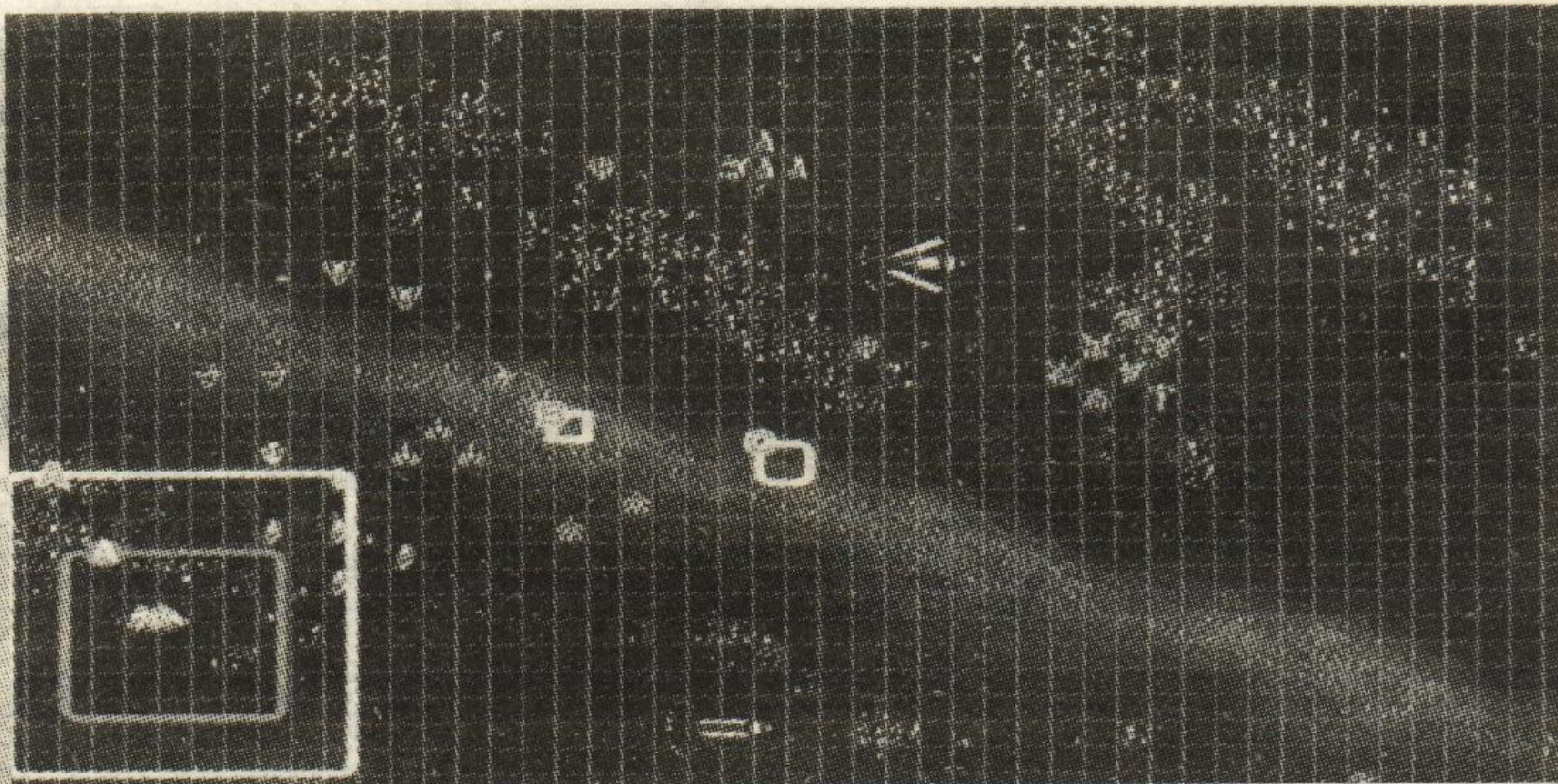
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	オージ	ポセイダル(57/W)	50000	4500	23000		パワーランチャー/4350/1－$
	ガイラム	フラット(56/W)	35000	3000	20000		パワーランチャー/3450/1－8
	アシュラテンプル	リョクレイ(54/W)	25000	3300	12000		バスターランチャー/2900/1－8
	アシュラテンプル	ギャブレー(54/W)	25000	3300	12000		バスターランチャー/2900/1－8
	グルーン	ハッシャ(53/W)	20000	3200	10000		放電/3150/1－2
	カレイツェド	ゲスト突撃兵(52)	10000	1500	4000	×3	大口径ビーム砲/2300/2－6
	レストレイル	ゲスト突撃兵(52)	12000	1700	4800	×1	ダブルキャノン/2400/2－6
	グルーン	ポセイダル親衛隊(51)	10200	2400	4800	×3	放電/2700/1－2
	バッシュ	ポセイダル親衛隊(51)	7900	2000	3200	×3	バスターランチャー/3100/1－8
	アシュラテンプル	ポセイダル親衛隊(50)	14000	2700	5000	×4	バスターランチャー/2700/1－8
5	ウイングガンダムゼロ	カトル(54)	7800	3100	4500		ツインバスタービームライフル/4400/1－8
7	アレキサンドリア	ジャマイカン(55)	28000	3100	9000		メインメガ粒子砲/3200/2－6
7	バウンド・ドック(MS)	ジェリド(54)	17500	3100	6500		拡散メガ粒子砲/3300/1
7	バウンド・ドック(MS)	マウアー(53)	11500	2100	3500		拡散メガ粒子砲/3300/1
7	ハンブラビ(MS)	ヤザン(54/W)	18000	2500	10000		海ヘビ/2700/1－2
7	ハンブラビ(MS)	ダンゲル(53/W)	18000	2500	10000		海ヘビ/2700/1－2
7	ハンブラビ(MS)	ラムサス(53/W)	18000	2500	10000		海ヘビ/2700/1－2
7	ガブスレイ(MS)	エリート兵(52)	7000	1800	1200	×1	フェダーインライフル/2400/1－6
7	ガブスレイ(MA)	エリート兵(52)	7000	1700	1200	×1	フェダーインライフル/2400/1－6
7	アッシマー(MS)	DC兵士(52)	7000	1800	1200	×1	大型ビームライフル/2100/1－6
7	アッシマー(MA)	エリート兵(52)	7000	1900	1200	×1	大型ビームライフル/2100/1－6
7	バウ(MS)	ティターンズ兵(52)	7700	1800	2800	×1	メガ粒子砲/2700/2－7
7	バウMA	DC兵士(52)	7700	1700	2800	×1	メガ粒子砲/2700/2－7



75 ダブル・フェイク(1) Double Fake [1]

◆胜利条件 ……………………………………ラー・カイラム突入ルナツー

在ルナツー攻略的3个地图中,首先是同在外部守备敌人的战斗。一旦负责突入的ラーカイラム被破坏游戏就会结束。因为内部不能停留庞大型战斗单位,所以用L型和LL型的出击吧。为了不让敌方对ラー・カイラム有所行动,让我方人员向ルナツー方向推进吧。把ラー・カイラム移到最下方的集团是比较稳妥的。在上方吸引敌人,这样就可以安全的到达ルナツー。在本ルナツー的地图上,非常容易使用伊汀。要实施"伊汀攻略",移动并在第三个回合到达B地区,别的部队在伊汀的射程之外待机。只要伊汀的气力为100就可以,毕竟有可以行动两次的众多伙伴而且攻击力也很高,所以敌人死亡也很快。在第四回合回复全部HP,使用"必中"向下方攻击MAP兵器。然后在C地区附近配置诱敌的部队,第5回合向上攻击,第六回合向左攻击。可能的情况下,使用"幸运"打倒敌人吧。ラー・カイラム进入A地区的时候,敌人的增援部会在周围地区出现。如果觉得同增援敌人战斗麻烦的话,使用"加速"直接进入ルナツー,不过经验值和金钱就少了很多。



地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	エクセリヲン	タシロ艦長(50)	35000	2200	——		大口径レーザー砲/2300/3－6
	ラー・カイラム	ブライト(一)	14000	1300	——		ハイパーメガ粒子砲/1900/1－6
	トーラス	レディ(54)	15000	2200	——		ビームカノン/2000/1－6
	ビルゴ	連邦軍兵士(52)	4200	1900	——	×1	ビームキャノン/2800/1－7
	ネェル・アーガマ	連邦軍兵士(51)	11000	1200	——	×2	ハイパーメガ粒子砲/1900/1－6
	トーラス	連邦軍兵士(51)	5000	1700	——	×2	ビームカノン/2000/1－6

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	アレキサンドリア	ジャマイカン(55)	28000	3100	9000		メインメガ粒子砲/3200/2－6
	アレキサンドリア	ガディ(53)	28000	3100	9000		メインメガ粒子砲/3200/2－6
	ハンブラビ(MS)	ヤザン(54/W)	19000	2500	10000		海ヘビ/2700/1－2
	ハンブラビ(MS)	ダンゲル(53/W)	18600	2500	10000		海ヘビ/2700/1－2
	ハンブラビ(MS)	ラムサス(53/W)	18600	2500	10000		海ヘビ/2700/1－2
	ガザC(MS)	ティターンズ兵(52)	12000	1900	6000	×4	ナックルバスター/2800/1－6
	ガザC(MA)	ティターンズ兵(52)	12000	2000	6000	×2	ナックルバスター/2800/1－6
	バウ(MS)	ティターンズ兵(52)	7700	1800	2800	×1	メガ粒子砲/2700/2－7
	バウ(MA)	ティターンズ兵(52)	7700	1700	2800	×1	メガ粒子砲/2700/2－7
	ガブスレイ(MS)	ティターンズ兵(52)	7000	1800	1200	×2	フェダーインライフル/2400/1－6
	アッシマー(MS)	ティターンズ兵(52)	7000	1800	1200	×2	大型ビームライフル/2400/1－6
A	ギャプラン(MS)	ティターンズ強化兵(52/W)	11000	1900	7000	×3	メガ粒子砲/2700/1－6

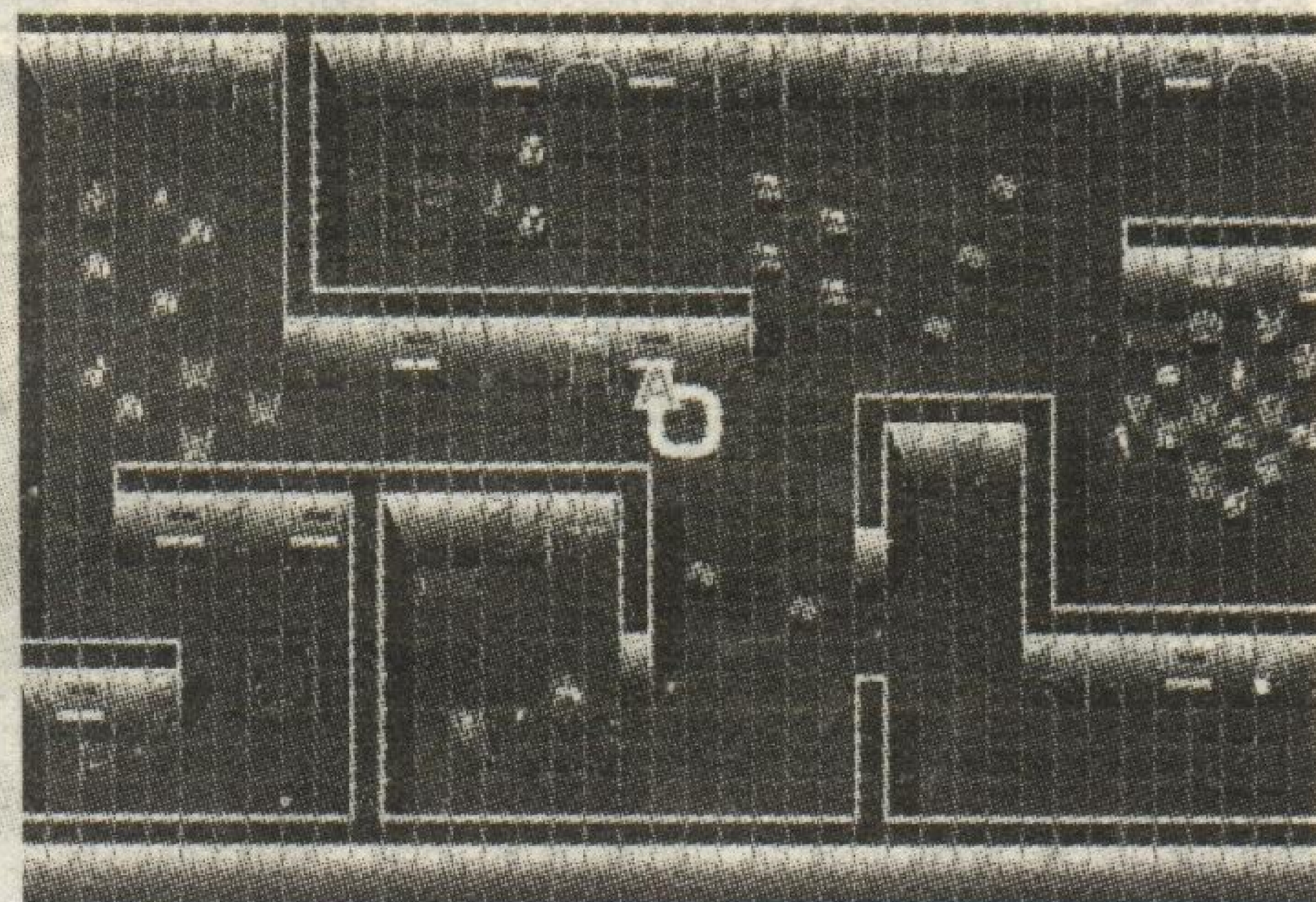
75 ダブル・フェイク(2) Double Fake [2]

◆胜利条件 ……………………………………………………………ラー・カイラム突入ルナツー

这是ルナツー内部的攻略。成为同ポセイタル、フラット、ジェリト等人的最后的战斗。可以行动2回的敌方机体有ポセイダル、フラット、ギャブレ、ハッシヤ、シロッコ、ジェリド、マウアー和亲卫队。也就是说，ゲスト以外的敌方机体，全部可行动2回。另外，オージ、ガイラム和ジ・O等强力的单位会退内深处，使进攻变得很麻烦。为了在最小的危险范围确实地全部消灭敌人，在这个地图上应使用具有“脱力”和“挑发”的机体出击。“脱力”可对シロヅコ和パセイタル使用，“挑发”当然要对シロッコ和フラット使用，不过对ポセイダル来说“挑发”无效。

第一回合是レストレイル，第二回合则要打倒カレイツエド。シロッコ在第4回合开始向己方行动，所以在此之前使用“挑发”是必要的。即使ジ・O来到前线也会使我方人员处于完全安全的境界。第五回合对シロッコ使用“脱力”打倒他就行。上面是和シロッコ的战斗，以下是迎击ジエリド和マウアー的部分。这两个人，一位被打倒后，另一位角色便要使用精神指令，所以最好先打倒ジェリド，再给マウア最后的一击，这样比较合理。对于バッシュ等，在对方的射程极限A点的附近集合己方队员，之后让部队围攻就可以。然后可让ギャブレー和ハッシャ迎击，但是要注意在敌人的第2次攻击时小心バスターランチャー，大家注意把部队并排排列是错误的，如果ギヤブレー和ハッシャ解决了以后，接下来就轮到フラット了。用对付シロッコ一样的“挑发”使其接近并击倒他。在オージ周围的アシュラテンプル在第九回合出动，所以在此之前先打倒フラット。然后集中攻击剩余的ポセイタル。

本关并未结束，还有“ダフル・フェイク(3)”在等着你。



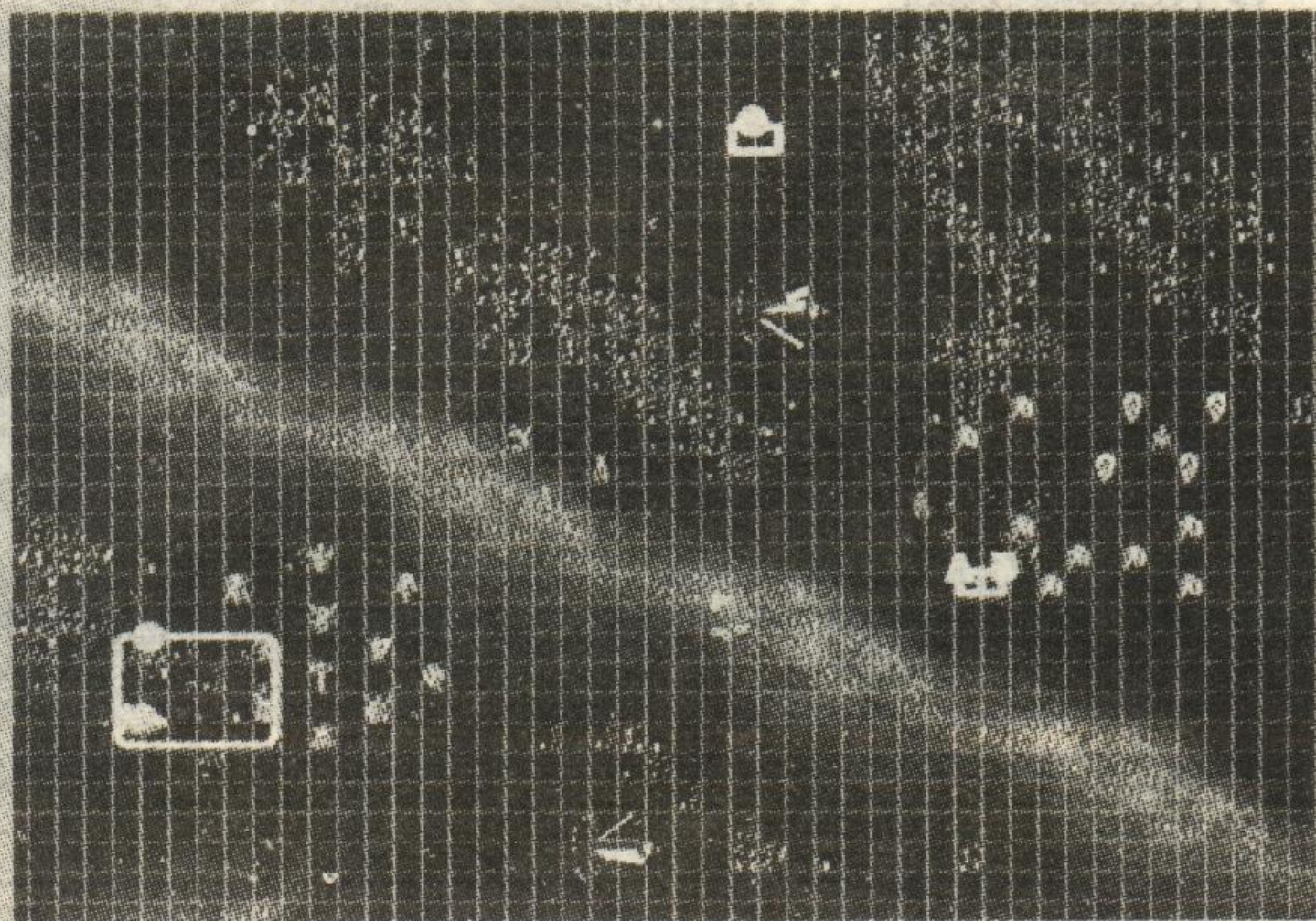
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ラー・カイラム	ブライト(一)	14000	1300	——		ハイパーメガ粒子砲/1900/1－6

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	オージ	ポセイダル(56/W)	50000	4500	23000		パワーランチャー/4200/1－9
	ガイラム	フラット(56/W)	35000	3300	20000		パワーランチャー/3300/1－8
	ジ・O	シロッコ(56/W)	50000	3500	26000		ビームライフル/3800/1－7
	アシュラテンプル	ギャブレー(55/W)	25000	3300	12000		バスターランチャー/2900/1－8
	ヌーベルディザード	ハッシャ(54/W)	16000	2500	8000		パワーランチャー/2400/1－5
	バウンド・ドック(MS)	ジェリド(55/W)	17500	3350	6500		拡散メガ粒子砲/3300/1
	ガブスレイ(MS)	マウアー(54/W)	8000	2250	1200		フェダーインライフル/2800/1－6
	アシュラテンプル	ポセイダル親衛隊(53/W)	16000	2700	5000	×3	バスターランチャー/2900/1－8
	バッシュ	ポセイダル親衛隊(53/W)	7900	2000	3200	×3	バスターランチャー/3100/1－8
	グランドゥーリュ	ゲスト突撃兵(53)	12000	2300	5000	×2	マスドライバーキャノン/2500/3－7
	レストレイル	ゲスト突撃兵(53)	12000	2100	4800	×5	ダブルキャノン/2400/2－6
	カレイツェド	ゲスト突撃兵(53)	10000	1900	4000	×4	大口径ビーム砲/2300/2－6

75 ダブル・フェイク(3) Double Fake [3]

◆胜利条件 ……………………………………………………………ラー・カイラム突入ルナツー

在DC路线里是ポセイダル军部队出现最后的地图了。虽然早在“アマンタラ・カマンダラ”就露出了马脚，アランダラ终于表明了本来身份。虽然是从“ダブル・フェイク”(1)开始继续的地图，精神点和HP值都回复了。最初可以出击的是L型以上的单位。从第一回合开始如果己方部队的等级或者实力不足以和敌人相对抗的话，可以安排他们后退至地形较好的区域进行防御，当然如果对自己的超级系机器人有绝对自信的话，可以安排他们与敌方展开对攻，不过相信这种可能并不大。



アマンダラ的オジ，比起ポセイダル机HP高2000，装甲值高1300，攻击力高1200，不能“挑发”这一点与ポセイダル相同。使用“脱力”可以使他的机体水平下降许多，随后的攻击就可以方便许多了，但是仍要小心他的强大攻击力。

对于本关，“伊汀攻略”是可能的。首先，第三回合让伊汀到达A地区。伊汀的气力为100就可以了，在第四回合回复HP，然后移动至B，于是第五回合，MAP兵器可以发射了。让他使用“魂”和“必中”，一击就可以消灭オージ。

在前面如果已经完成了所有的说得ハマーン的情节，那么再此之后，此人便加入了我方的队伍。凭借其NEW TYPE 9级的水平，完全可以与クワトロ和アムロ的水平相比。建议让此角色驾驶强力的机体，自此以后我方便可以得到一名强大的后援。在往后的攻略中，战斗将更加激烈，武器的改造已是非常重要，金钱不足的朋友可要当心了。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	エクセリヲン	タシロ館長(50)	35000	2200	——		大口径レーザー砲/2300/3－6
	トーラス	レディ(54)	15000	2200	——		ビームカノン/2800/1－6
	ビルゴ	連邦軍兵士(53)	4200	1900	——	×1	ビームキャノン/3250/1－7
	トーラス	連邦軍兵士(52)	5000	1700	——	×1	ビームカノン/2650/1－6
5	ラー・カイラム	ブライト(一)	14000	1300	——		ハイパーメガ粒子砲/1900/1－6

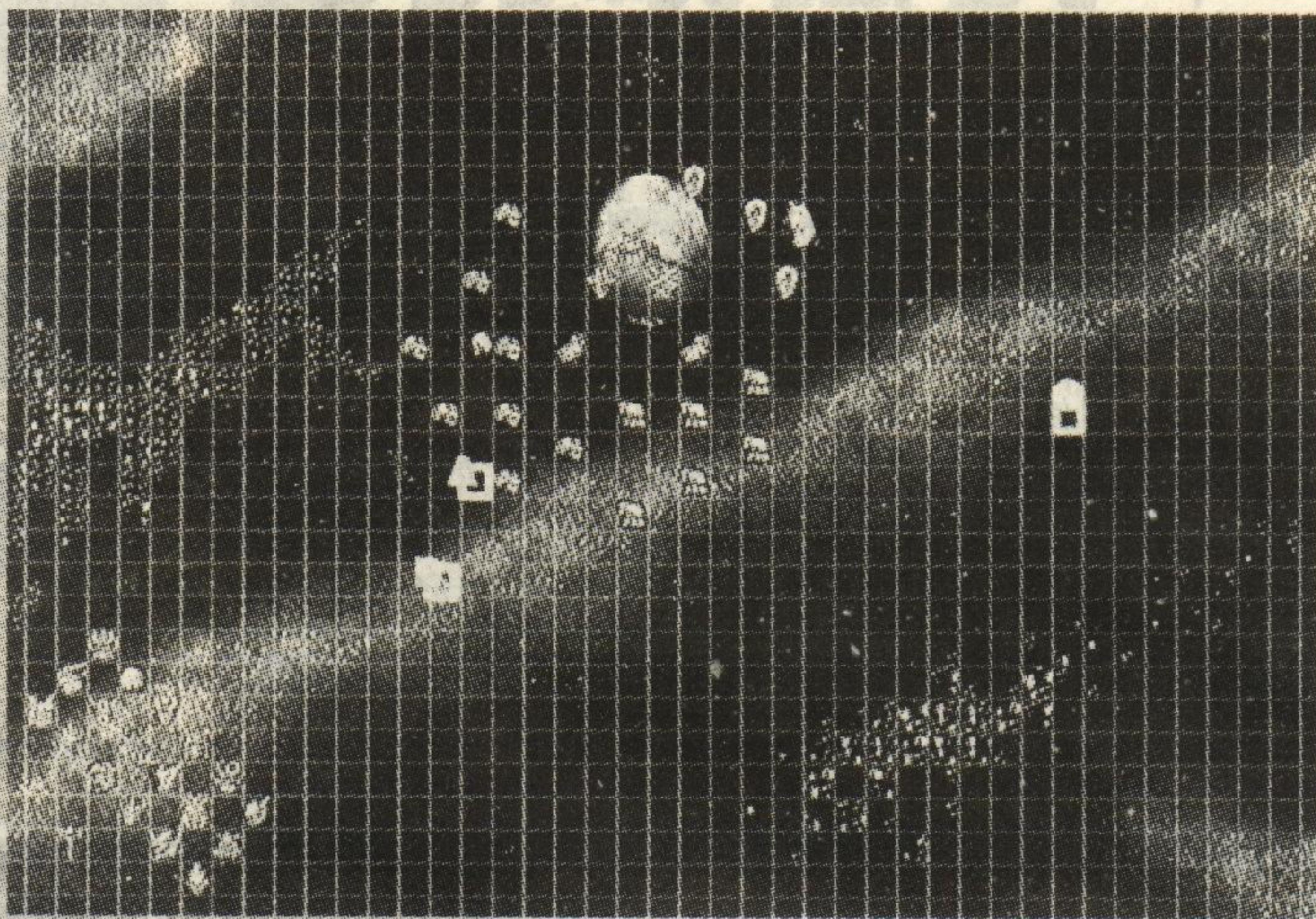
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
3	グランゾン	シュウ(55)	10000	3300	8000		ブラックホールクラスター/5200/1－7
3	ウィーゾル改	サフィーネ(54)	9800	2400	2800		エレメンタルフュージョン/4800/1－5

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	オージ	アマンダラ(57/W)	52000	5800	23000		パワーランチャー/5400/1－9
	ゲイオスーグルード	ゲスト突撃兵(53)	29000	2600	14000	×4	ドライバーキャノン/2900/3－7
	アシュラテンプル	ポセイダル親衛隊(53/W)	15200	2700	5000	×8	バスターランチャー/2900/1－8

76 恐怖と恐慌の狭间で Between Fear And Scare

◆胜利条件 ……………………………………………………………… 敌全灭

在火星决战前，与ロフ、セティ、ゼブゲスト3个BOSS交战的地图。也是在“超级机器人大战F完结篇”中，可以看见“ダイモス”这个名字的唯一的场所。而且，因这里的战斗，故事发展的方向分为3个。以下，逐个进行分析。(1)最和平的展开。3个BOSS和メキボス都不打倒，就这样不动。在选择的地方选“1. 稍微等等”展开。而且，3个BOSS以外的敌方其它成员打倒，多少都没关系。(2)最激烈的展开。不打倒3个BOSS，打倒メキボス，在选择的地方选择“2. 打倒メキボス”。不过从资金和经验值方面来看，是不会提升太多的。(3)最能增加资金与经验值的展开。在第七回合初，グスト撤退，之后就要与3个BOSS展开决战了，因为在任何方法下都要与メキボス同行，所以以全歼敌人为目标吧。如果使用“幸运”，仅仅3个BOSS就可以得到100000资金。如用“伊汀攻略”首先把伊汀的气力升至120，到第二回合把伊汀放置在A，同时，诱敌单位配置于B地点。在第三回合，使之的HP全部回复，向上方使用攻击的“必中”イデオンソード。接下来的第4回合，也是回复HP值，向左方用“必中”イデオンソード攻击。然后第五回合可以发射イデオンガン。如果使用“热血”的话，能够剩下的只有3个BOSS了。



地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	エクセリヲン	タシロ艦長(50)	35000	2200	——		大口径レーザー砲/2300/3－6

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
7	グレイターキンII	メキボス(57/W)	52000	4500	20000		ネオサンダークラッシュ/4800/1－4

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ゼイドラム	ロフ(57/W)	52000	4850	18000		バニッシュゲイザー/4700/2－8
	ビュードリファー	セティ(57/W)	50000	4650	19000		イリュージョンソーサー/4000/2－8
	オーグバリュー	ゼブ(57/W)	52000	4850	16000		プラズマリーダー/3600/1－6
	ゼラニオ	ゲスト突撃兵(55/W)	30000	3450	16000	×2	荷電粒子ビーム/3000/3－7
	ゲイオス＝グルード	ゲスト突撃兵(55)	29000	2600	14000	×3	ドライバーキャノン/3400/3－7
	レストレイル	ゲスト突撃兵(54/W)	13600	2650	4800	×8	ダブルキャノン/2700/2－6
	カレイツェド	ゲスト突撃兵(54/W)	12000	2600	4000	×6	大口径ビーム砲/2600/2－6

77 激震の赤い大地 Mars Crush

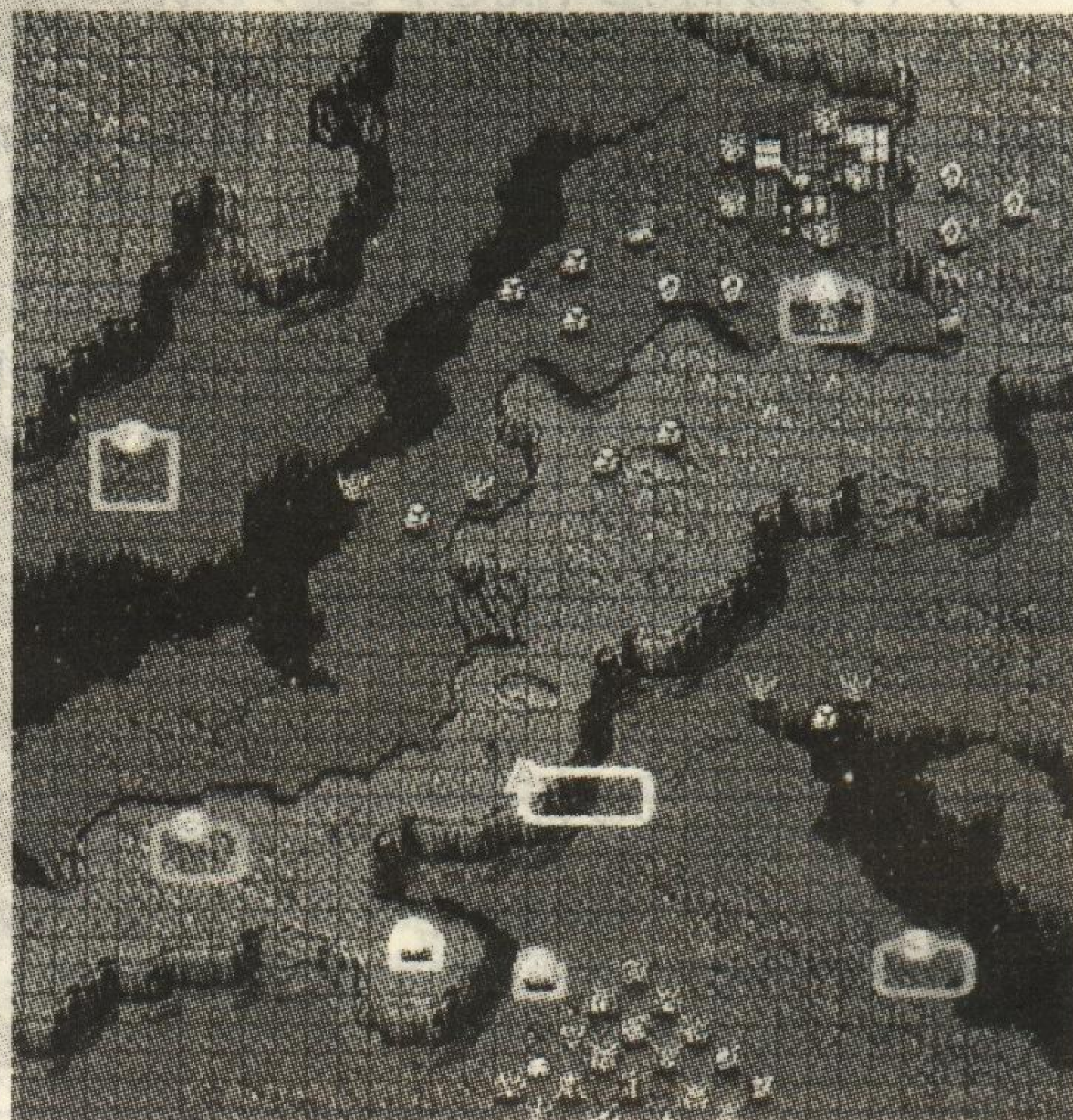
◆胜利条件 ……………………………………………………………… 敌全灭

终于要和ゲスト决战了。这次的展开的地图比以前的大2倍。如果在上一话与ゲスト三将军停战，那么在本话的第七回合时这三个人便会与增援的形式出现(但不会受我方控制)，由于这三个人的能力十分高超，因此没有必要担心他们会被打败。但如果在上一话击毁了三将军与メキボス的任何一人，那么在本话三将军便会成为敌人，战斗也就会便得更艰苦。无论以上情况怎么样在第三回合靠近下方的左右会出现敌方增援部队，而上方的敌人杂兵也会不断地向下移动，在这里最好的方法是以静治动，将进入我方射程的敌人逐一消灭，当机体达到一定气力时便可向敌方首脑挑战。由于当三将军成为己方增援时要对付的敌人也就只有セゼーナン一人，但如果让三将军成为敌人的话，那么战斗就会比较艰苦，此时可以将伊汀派到前方，让他不断接受敌人的攻击以便能够发动イデオンガン，再加上“必中”、“魂”便可令敌人遭受到巨大伤害，既便是セゼーナン与三将军不会马上被击坠，其HP也会被大幅度消减。此时在派运动性高的MS系机体上前利用ファンネル系武器以精神“魂”来辅助便可在一回合内将这四位强敌击败，由于后面马上迎来最后的决战，因此在此话要多用“幸运”来积攒更多的资金。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	エクセリヲン	タシロ艦長(50)	35000	2200	——		大口径レーザー砲/2300/3－6
	グランゾン	シュウ(—)	10000	3300	——		ブラックホールクラスター/5200/1－7
	ダンクーガ	忍(—)	7200	1300	——		断空砲/3200/1－6
7	ゼイドラム	ロフ(57/W)	54000	5500	——		バニッシュゲイザー/5200/1
7	ビュードリファー	セティ(57/W)	52000	5300	——		イリュージョンソーサー/4500/2－8
7	オーグバリュー	ゼブ(57/W)	54000	5500	——		ゲインシューター/5200/1－5

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	グレイターキンII	メキボス(57/W)	52000	5800	20000		ネオサンダークラッシュ/5300/1－4

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	バラン＝シュナイル	ゼゼーナン(58/W)	60000	6500	29000		ギガドライバーキャノン/5700/3－11
	ゼイドラム	ロフ(57/W)	54000	5500	18000		バニッシュゲイザー/5200/1
	ビュードリファー	セティ(57/W)	52000	5300	19000		イリュージョンソーサー/4500/2－8
	オーグバリュー	ゼブ(57/W)	54000	5500	16000		ゲインシューター/5200/1－5
	ライグ＝ゲイオス	シャピロ(57/W)	44000	3450	13000		ギガブラスター/4300/2－8
	ライグ＝ゲイオス	ゲスト親衛隊兵(56/W)	42000	3300	13000	×4	ギガブラスター/3800/2－8
	ゼラニオ	ゲスト親衛隊兵(55/W)	32000	3150	16000	×2	荷電粒子ビーム/3200/3－7
	ゲイオス＝グルード	ゲスト突撃兵(55)	31000	3900	14000	×5	ドライバーキャノン/3400/3－7
	グラシドゥ＝リュ	ゲスト親衛隊兵(54/W)	14000	2850	5000	×7	マスドライバーキャノン/3000/3－7
	レストグランシュ	ゲスト親衛隊兵(54/W)	16000	3050	5500	×4	ドライバーキャノン/3200/3－7
3	グラシドゥ＝リュ	ゲスト親衛隊兵(54/W)	14000	2850	5000	×2	マスドライバーキャノン/3000/3－7
3	レストグランシュ	ゲスト親衛隊兵(54/W)	16000	3050	5500	×2	ドライバーキャノン/3200/3－7



78 ファイナル・オペレーション(前) Final Operation

◆胜利条件 ……………………………………阻止アクシス下落并且敌全灭

这是"DC路线"的最后一战分为前后篇，要对付的主要敌人是シロッコ和恶魔高达。

在战斗中首要任务是阻止アクシズ降落地球，因此即使把敌方单位全歼，但如果アクシズ到达了A的阻止界限点的话，游戏就会结束。

在第二个回合开始时恶魔高达与重装尊者高达便会在左方出现，在他们到达我方部队之前要首先将シロッコ附近的杂兵干掉。在派数架机体移动到アクシズ上，如果用会2次行动的机体便可以在第2回合阻止它。非常遗憾的是到达アクシス的单位不能战斗。

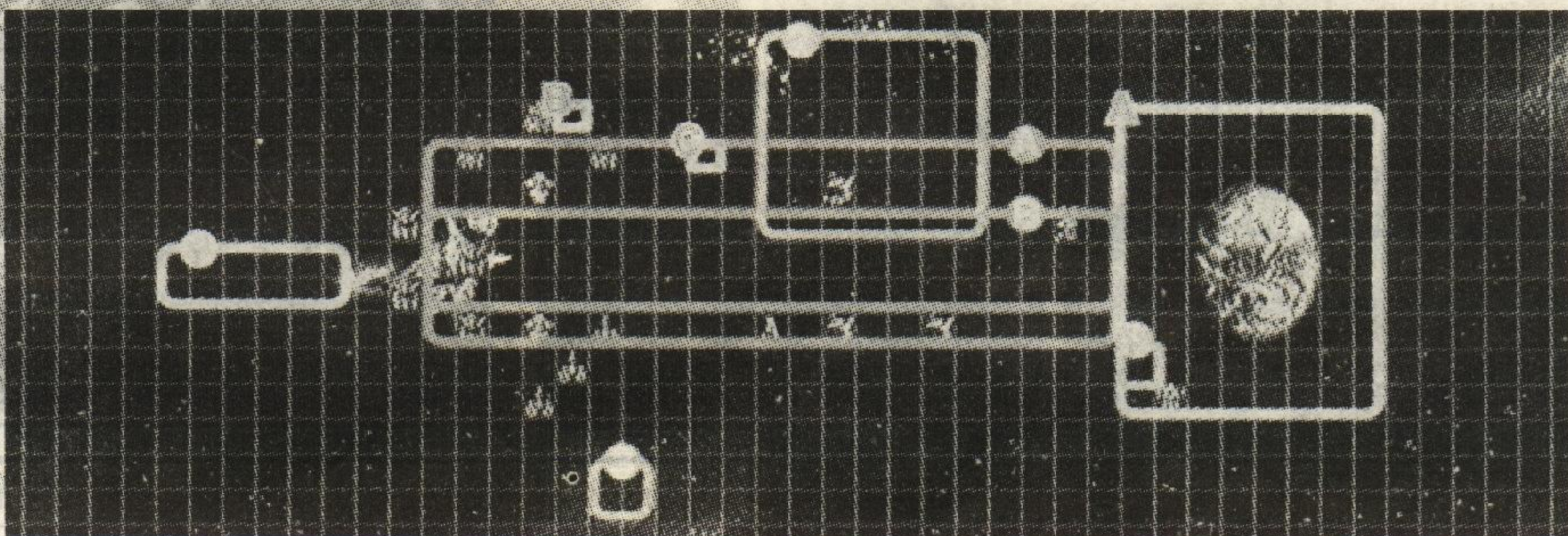
如果在ダブル・フェイク选让伊汀留在地球，那么它便会也在第二回合出现。第三回合五飞与デュオ以增援形式出现。让伊汀、五飞、デュオ行动至アクシス便可将其阻止。

最后告诉大家，当玩者阻止アクシス之后，アクシス当时的位置就是在后一话它的位置，所以要想在下一话利用这一地形，就要精心计算。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ソロシップ	ベス(一)	21000	1800	——		グレンキャノン/1100/1—5
	イデオン	コスモ(一)	19000	2500	——		イデオンガン/9999/1—∞
	トールギスⅡ	トレーズ(59/W)	50000	3200	——		ドーバーガン/3150/1—7
	ビルゴ	連邦軍兵士(55)	4200	1900	——	×3	ビームキャノン/2600/1—7
	トーラス	レディ(57/W)	15000	2200	——		ビームカノン/3000/1—6
2	ヱクセリヲン	タシロ艦長(50)	35000	2200	——		大口径レーザー砲/2300/3—6
2	アルトロンガンダム	五飛(58)	7100	2600	——		ドラゴンファイヤー/3200/1
2	ガンダムデスサイズヘル	デュオ(58)	6900	2450	——		バスターシールド/3100/1—4

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
2	デビルガンダム	DGレイン(56/W)	50000	4150	25000	×1	拡散粒子弾/3300/1—6
2	グランドマスターガンダム	ウルベ(58/W)	30000	3500	4000	×1	グランドサンダー/3450/1—3

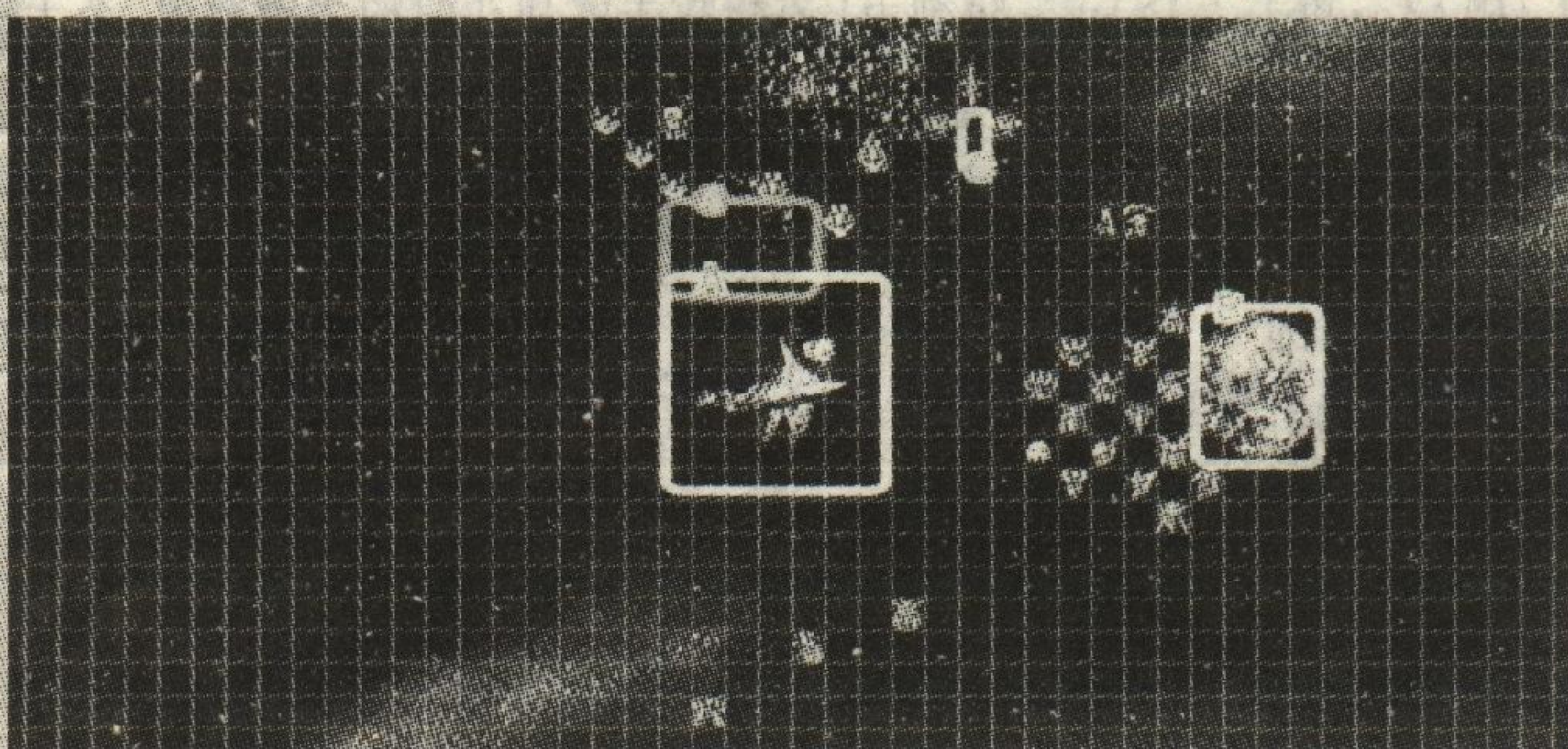
地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ジ・O	シロッコ(59/W)	50000	3800	26000	×1	ビームライフル/4000/1—7
	ハンブラビ	ヤザン(58/W)	27000	3450	12000	×1	海ヘビ/3200/1—2
	アレキサンドリア	ジャマイカン(58)	28000	3100	9000	×1	メインメガ粒子砲/3200/2—6
	ハンブラビ	ダンゲル(57/W)	27000	3200	12000	×1	海ヘビ/3200/1—2
	ハンブラビ	ラムサス(57/W)	27000	3200	12000	×1	海ヘビ/3200/1—2
	アレキサンドリア	ガディ(57)	28000	3100	9000	×1	メインメガ粒子砲/3200/2—6
	サイコガンダムmkⅡ	ティターンズ強化兵(56/W)	35000	3450	12000	×4	レフレクタービット/3700/1—7
	サイコガンダム	ティターンズ強化兵(56/W)	20000	2850	10000	×3	ビーム砲/2900/1—5
A	ガザD	ティターンズ兵(56)	15000	2100	7000	×4	ナックルバスター/3000/1—7
B	ギャプラン(MS)	ティターンズ兵(56)	11000	1900	7000	×4	メガ粒子砲/2700/1—6



79 ファイナル・オペレーション(完结) Final Operation: Conclusion

◆胜利条件 ……………………………………敌全灭

本关是"DC路线"最后一话的后半部，アクシズ在前次地图停止的位置开始。由于是最后一话因此失败条件增加为母舰被击坏，ドロワ・ザン被破坏和デビル高达到达地球，共3个条件。首先分为2个部分，把ドロケ・ザン的防卫与恶魔高达的破坏同时进行。在第四回合シロッコ驾驶ヴァルシオン出现，由于要面对最终的强敌，因此玩者要在第四回合之前同时解决上方与下方的战斗，ドロワ・ザン的HP值可以靠修理来回复。而恶魔高达的目标是指向地球，当第一次击落恶魔高达后它会进化成最终形态，这时如将它的HP打到一半以下便会出现ドモン与レイン"爱之石破天惊拳"的动画。如果在"恶魔と呼ばれた高达"那一话与东方不败和解便会出现ドモン与东方不败合力使出"究极石破天惊拳"的动画。而上方的战斗可以派回避率高的MS系机体前去迎击，最好让这些机体带有MAP兵器，尽可能在一回合内多消灭一些敌人以保障战舰ドロワ・ザン的安全。



最后要注意的是在第四回合时我方不要有任何机体靠近アクシズ，因为当シロッコ出现时アクシズ会发生爆炸，将范围内我方机体全部炸毁。面对最后的强敌シロッコ驾驶的ヴァルシオン，我方要让命中率与回避率很高的MS系机体迎战，在攻击前最好使用"魂"、"必中"等精神，争取在一个回合内将之消灭。

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	ゴッドガンダム	ドモン(一)	6500	1500	——		ゴッドスラッシュタイフーン/1700/1
	トールギスⅡ	トレーズ(59/W)	50000	3200	——		ドーバーガン/3150/1—7
	トーラス	レディ(57/W)	15000	2200	——		ビームカノン/3000/1—6
	ドロワ・ザン	ハルル(55)	37000	2800	——		2連装加粒子砲/2500/1—6
3	ガンダムエピオン	ミリアルド(60/W)	52000	4100	——		ヒートロッド/4300/1

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	カドモア・ザン	ハンニバル(55)	37000	2900	17000	×1	2連装加粒子砲/3250/1—6
	ザンザ・ルブ	バッフクラン兵(55/W)	23000	3200	9000	×3	高速加粒子砲/2900/1—6
	ガンガ・ルブ	バッフクラン兵(55/W)	16000	2800	5800	×3	加粒子砲/2650/1—4
	ギド・マック	バッフクラン兵(55/W)	13000	2500	5500	×4	対空速射大型加粒子砲/2250/1—2
	ジグ・マック	バッフクラン兵(55/W)	10000	2200	4500	×2	加粒子砲/2650/1—4

地点	机体	机师(等级)	HP	装甲	资金	数目	主力武器/攻击力/射程
	デビルガンダム	DGレイン(60/W)	45000	4150	35000	×1	拡散粒子弾/3300/2—6
	グランドマスターガンダム	ウルベ(58/W)	30000	3500	4000	×1	グランドサンダー/3300/1—3
[illegible]	デビルガンダム	DGレイン(60/W)	65000	5650	35000	×1	拡散粒子弾/3300/2—6
4	ヴァルシオン	シロッコ(60/W)	65000	6500	23000	×1	クロスマッシャー/4000/1—11
4	ジ・O	人工知能改(56)	50000	3500	26000	×3	ビームライフル/3000/1—7



梦幻模拟战V

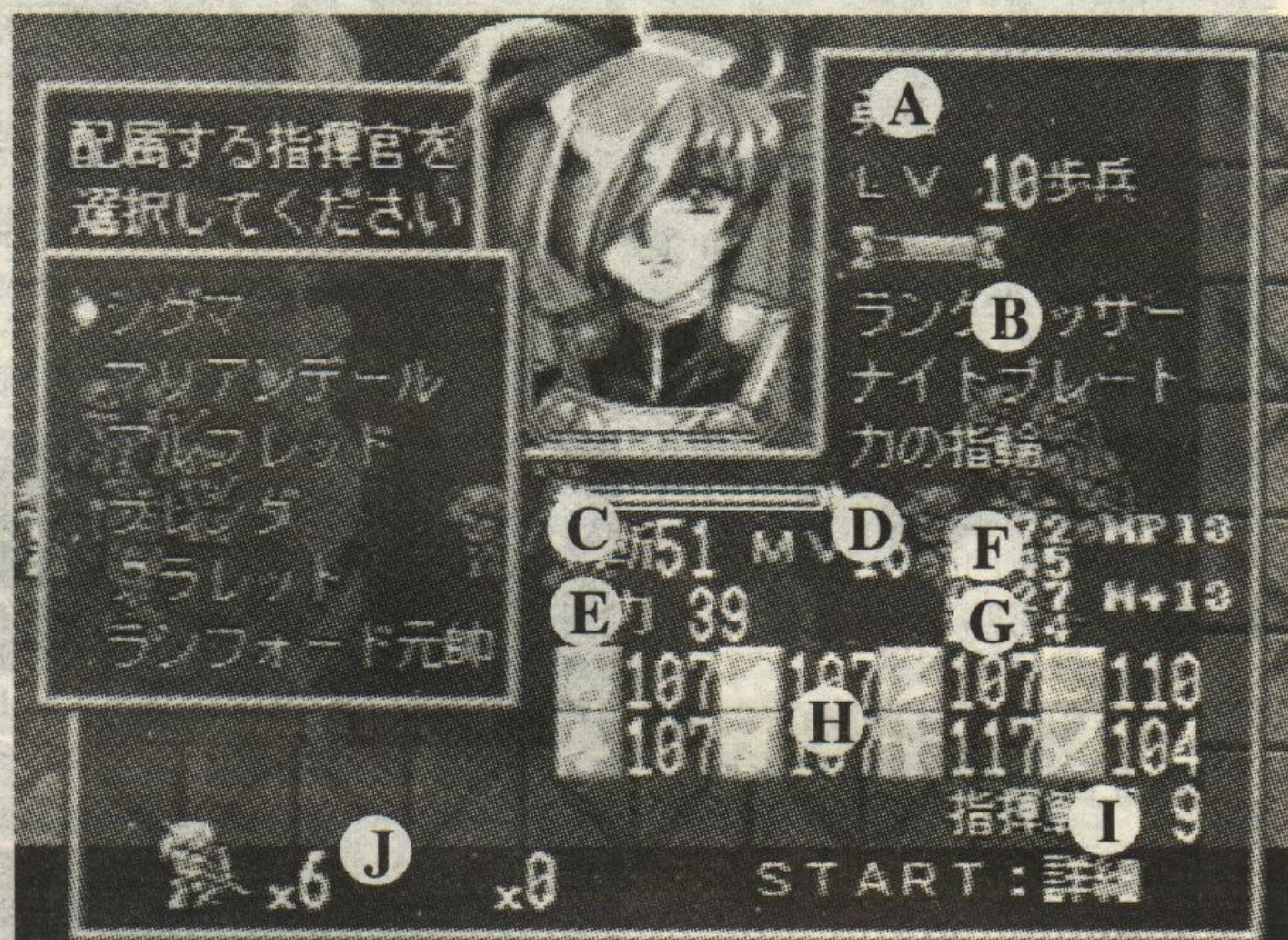
机种:SS 厂商:NCS 类型:SLG 媒体:CD-ROM

系统引导攻略

能力值画面的看法

角色的能力值十分重要，所以我们首先介绍能力值画面的看法。在进入游戏之前，掌握必要的基础知识，将为以后的战斗打下有力的基础。战斗中，经常观察敌我双方的能力值，也可以有效的把握战机，从而更快地取得胜利。





(A)职业	部队的种类。从这里的称号，一般来说已可以看出那支是多强的部队。
(B)装备道具一览	显示该部队身上装备中的道具，这些道具的能力会反应在各项能力值上。
(C)判断力	数值较高便能有较多下达指令的机会，由于每个回合相等于50 COUNT，判断力50的人每回合可行动一次，若高于50便可在不足一回合时间内行动一次。
(D)移动力	每次使用移动指令时能够移动的距离，而实际的移动量往往会受地形所影响。
(E)知力	即该指挥官的智力值高低，数值高的人，使用魔法时的效果也会较佳，可说是魔术师系人物的关键数值。
(F)AT=攻击力 DF=防御力	直接攻击式战斗时的关键数值，至于MP=魔力值，代表可以使用多少次魔法。
(G)A+/D+/M+	代表对于指挥范围内佣兵的修正值。这数值够高的话，即使是同类的敌人亦会明显占优。
(H)耐性值	代表对于各类型攻击的抵挡能力，数值够高的话，所受的损伤亦会较少，若数字以黄色来表示的话，则代表该指挥官拥有吸收该种攻击的能力。
(I)指挥范围	能对佣兵带来修正值的半径范围。数值愈高，便能在愈大的范围内指挥部队。
(J)最高拥有佣兵部队数。	

行动量指标系统

今集战斗系统中加入的其中一个重要元素就是这个行动量指标系统，它的特点是会以一条指标棒显示距离下次行动相差的时间，当指标满了时，该部队便能行动，而每种行动均会消耗行动量，你可以将所有的行动量花在移动之上，若保留一定的行动量来作攻击之用，便会是一般正常地移动后攻击的一次攻势；若敌人一开始已在你旁边，你又可以先作攻击再利用剩余下的行动力退后，而这系统的另一特点，是假若你只命部队动了很少的距离或只进行攻击，由于花费的行动量不多，很快便可以作下一次行动。除此之外，若你一直停在原地只选择“待机”指令的话，是可以将部队的行动力储存起来，或者正确来说应该说是提供额外的行动力，这样做的好处是能一口气进行长距离移动，对于向敌人突击是相当有效的。



善于利用新系统来攻击敌人

在本作的实战中，经常会有虽可走到敌人旁边却无法攻击的情况，这主要是由于行动力的影响所造成的。每次合理的安排我方同伴的行动，在进攻时真正作到“一击离脱”可以说是克敌制胜的关键所在。



部队的大小关系

今集其中一个较少人提及的新元素，是替各部队加入了“占用位置”这种概念，以步兵和骑兵来作比较，独自一个人站着总会比一匹马占用较少地方吧，很可能更已足够你让并排两人，而这系统就是反映出这种理论，最小的部队只会占用2单位的地方，但最大的则会占用5单位地方，于是一些狭窄的通道可能会容得下两个步兵并排前进，但骑兵进入时就只能排一字长蛇阵，反过来说，若在布阵时于各部队之间留下适量的空隙(例如在枪兵之间留下容不下骑兵通过的空隙)，便能设下一条范围较长的防线。

攻击防御修正值

除了部队的回复数值不再是绝对可靠之外，攻击或防御的修正值亦有了类似的改动——以往以指挥范围对佣兵来说只会有“指挥范围内”、“指挥范围外”这两种可能性，但今集却加入了一种“指挥范围边沿”的状况，例如一支平常拥有A+4、D+5的部队若要攻击一支身处指挥范围边沿的敌部队时，可能会降至只有A+2、D+3的修正值。

接近指挥官 AT18+ 2 DF18+ 3　远离指挥官 AT18+ 0 DF18+ 1

指挥官对佣兵的回复

一直以来，只要站在指挥官的身旁，佣兵便能在每回合开始前回复3HP，这已经成为了LANGRISSER的基本系统，但这部份在今集中作出了少许改动，由于今集的图版没有方格的限制，佣兵不一定会刚好临接在指挥官的上下左右，对于一些并非直接临接而又接近到一定程度的佣兵，每回合开始前便会有+1或+2的回复。

武器道具一览表

●武器

分类	アイテム名	值段	属性	能力
短剑	ナイフ	30	—	AT+1
	グラディウス	200	—	AT+2
	マインゴーシュ	350	—	AT+1/DF+1
	クリス	650	—	AT+3/クリティカル
长剑	ロングソード	750	—	AT+3
	グレートソード	1000	—	AT+4
斧	手斧	160	—	AT+2
	バトルアックス	1600	—	AT+5/MV-2/攻击消费-3
锤	こん棒	150	—	AT+3/攻击消费-3/クリティカル
	フレイル	750	—	AT+4/攻击消费-2/クリティカル
	モーニングスター	1100	—	AT+5/攻击消费-2/クリティカル
骑枪	ランス	1100	—	AT+4/攻击消费-3/クリティカル
杖	スタッフ	150	—	AT+1/魔法射程+2
	ワンド	800	—	知力+5/魔法射程+4
	クリスタルロッド	1200	—	知力+5/魔法射程+5

●防具、道具

分类	アイテム名	值段	属性	能力
メイル	チェインメイル	1000	—	DF+3/MV-2
革铠	ハードレザー	450	—	DF+2
服	布の服	40	—	DF+1
	ローブ	50	—	DF+1/MR+2
ブーツ	レッグガーター	40	—	DF+1
	グリーブ	400	—	DF+2
	スピードブーツ	2700	—	MV+4(佣兵含む)
アクセサル	クロス	200	—	DF修正+1/MR+2(圣·耐性除く)/MR耐性(圣·暗耐性除く)/圣&暗耐性+5(佣兵含む)
	ネックレス	650	—	指挥范围+2/DF修正+1/佣兵数+1(最大6まで)
	精灵石の指轮	800	—	知力+5/MP+6/MR+10(圣·物耐性除く)/MR修正+10(圣·物耐性除く)
	クリスタルアンク	850	—	DF+1/DF修正+1/MR+5(圣·暗耐性除く)/MR修正+5(圣·暗耐性除く)/圣&暗耐性+8(佣兵含む)/指挥官の命令前に10%确率でプロテクション1

攻击防御修正值

分类	必要MP	召唤兽名称	AT	DF	MP	知力	MV	属性	使用的魔法&特技
召唤魔法1	7	スレイプニル	27	18	0	18	18	特殊骑兵	无
	7	ピクシー	18	16	14	40	16	飞兵	ミュート/スリープ/ヒール1/解毒能力
召唤魔法2	14	ジン	25	22	25	40	15	精灵	ウインドカッター/トルネード
	14	ヴァルキリー	24	19	32	62	13	步兵	サンダーストーム/クイック/アタック2
召唤魔法3	20	フレイヤ	26	24	40	75	16	飞兵	ホーリーブレイズ/スリープ/アタック2/フォースヒール2/解毒能力
	20	フェニックス	29	22	20	35	16	对空飞兵	ファイアー/ファイアーボール/解毒能力
召唤魔法4	8	スパイダー	25	15	0	13	16	特殊骑兵	マヒ攻击4/毒攻击3
	8	ホーント	22	13	15	26	11	灵	MPドレイン/フリーズ/解毒能力/マヒ攻击2
召唤魔法5	17	メデューサ	27	18	15	28	12	步兵	ゾーン/デクライン/石化攻击4
	17	リリス	26	18	35	45	11	魔族	ファイアーボール/スリープ/レジスト/ヒール1
召唤魔法6	24	フェンリル	33	21	0	25	16	特殊骑兵	无
	24	イエルムンガルド	32	25	0	20	14	水上兵	毒攻击4

OMAKE

就如前两集一样，今次《LANGRISSER V》的CD－ROM内其实隐藏了不少用来送给大家的礼物，只要将这游戏盘放进电脑，便会发现两个压缩了的档案，其中“omake. lzh”是一些以文字为主的档案（当然，内容是日文的），而“graphic. lzh”则是十多幅游戏中登场的设定图，每幅的容量都有一定规模。

- ◆endsong1. txt　ENDING歌词的社内投稿作品
- ◆endsong2. txt　ENDING歌词的社内投稿作品
- ◆DAIRY. TXT　开发日记。记录了由计划阶段直到现在的制作人员日记
- ◆MUSIC-D. TXT　负责今集音乐方面人员送给玩者的话
- ◆L5-00. TXT　虽然名字上称为《LANGRISSER Ⅳ》的外传，但内容其实是近乎《LANGRISSER V》的SCENARIO 01，由于内容方面有少许提及游戏后期的设定，有关方面建议最好在玩了超过20版的人才好看……

魔法&特技一览表

本作与过去一样，魔法的作用极为关键，大家可参照下表来了解关于魔法的各种情况，以便使游戏更为轻松。

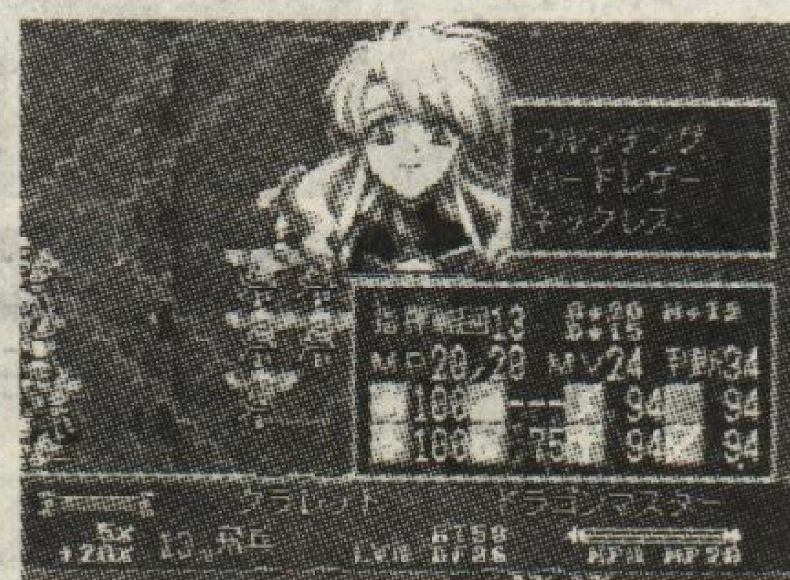
此外，特技更是重要，拥有相应的特技之后必定会给游戏的全过程造成一定的影响。

●魔法

分类	魔法名称	属性	对象	射程	范围	MP	咏唱	效果说明
攻击魔法	ファイアー	火炎	敌1体	28	单体	1	11	用火炎弹向敌人攻击。
	ファイアーボール	火炎	范围内敌全体	20	5	3	19	引起巨大的爆炸，给敌人伤害。
	フリーズ	冷气	敌1部队	21	部队	4	16	放出强烈的冷气，将敌人冻住。
	ブリザード	冷气	范围内敌全体	13	13	7	26	引来极地的猛烈风雪向敌人攻击。
	サンダー	雷	敌1部队	27	部队	5	16	在敌人头上落下雷击。
	サンダーストーム	雷	范围内敌全体	16	9	7	28	召唤出巨大的雷电。
	ウインドカッター	风	敌1体	32	单体	2	11	发动切裂敌人的攻击。
	トルネード	风	范围内敌全体	23	11	9	31	引发巨大的龙卷风。
	アースクエイク	大地	范围内敌全体	0	31	16	56	召唤地之精灵，引起地震。
	メテオ	物理	范围内敌全体	25	19	14	61	召来宇宙中的陨石。
	ホーリーブレイズ	神圣	范围内敌全体	10	10	6	31	放出神圣之火。
	ターンアンデット	神圣	范围内敌全体	0	15	7	16	将范围内除指挥官以外的敌人消灭。
	MPドレイン	暗	敌1体	19	单体	1	26	夺取敌人MP。
	ブラスト	物理	敌1体	9	单体	12	31	强力的能量弹攻击。
攻击补助	スリープ	暗	范围内敌全体	13	4	6	31	令范围内的敌人睡眠。
	コンフューズ	暗	敌1部队	13	部队	3	16	引起混乱的无差别攻击。
	ゾーン	暗	敌1部队	20	部队	5	26	指挥修正1/2。
	ミュート	暗	敌指挥官	19	敌指挥官	3	21	封住敌人的魔法。
	デクライン	暗	敌1部队	23	部队	4	26	敌魔法耐性绝对值-30。
	スロー	暗	敌1部队	25	部队	6	26	敌实行命令迟一回合。
	バインド	暗	敌1部队	29	部队	2	26	敌的行动力为0。
防御魔法	プロテクション1	—	己方1部队	21	部队	2	1	1部队全员防御力+3。
	プロテクション2	—	己方1部队	21	部队	4	16	1部队全员防御力+5。
	アタック1	—	己方1部队	21	部队	2	1	1部队全员攻击力+3。
	アタック2	—	己方1部队	21	部队	4	16	1部队全员攻击力+5。
	クイック	—	己方1部队	26	部队	1	6	1部队全员行动力+5。
	レジスト	—	己方1部队	25	部队	3	16	1部队全员魔法耐性绝对值+30。
回复魔法	ヒール1	—	范围内己方全体	19	7	2	1	范围内的单位HP回复3。
	ヒール2	—	范围内己方全体	19	7	6	26	范围内的单位HP全回复。
	フォースヒール1	—	己方1部队	30	部队	3	1	1部队的HP3回复。
	フォースヒール2	—	己方1部队	30	部队	5	16	1部队的HP全回复。
	ファイン	—	范围内己方全体	30	10	3	6	范围内单位的状态回复。
其他	アゲイン	—	己方1部队	15	部队	4	26	指定部队行动可能。
	テレポート	—	己方1部队	33	部队	8	31	转移指定部队。
	クワイエト	—	敌己方全部队	—	全部队	20	51	魔法与召唤使用不能。
	ブレス	—	己方全指挥官	—	己方全指挥官	15	71	每回合指挥官的HP回复1。

●特技

スキル名	对象	使用ユニット	效果
佣兵混在	部队	指挥官	可雇佣两种类的士兵。
剑装备	自身	指挥官	因等级而剑装备可能。
金属铠装备	自身	指挥官	因等级而金属铠装备可能。
魔术道具装备	自身	指挥官	因等级而魔术道具装备可能。
忍术	自身	指挥官&佣兵	跃过各种障碍物，禁止地形除外。
クリティカル	自身	指挥官&佣兵	必杀率上升(三回累积)。
リジェネレート	自身	指挥官	每回合指挥官的HP回复1。
ヒーリング	自身	指挥官&佣兵	每回合部队内的佣兵HP回复1。
判断力上升	自身	指挥官	指挥官的判断力+3。
骏足	部队	指挥官	移动力+2(包含部下)。
解毒能力	自身	指挥官&佣兵	毒、石化、麻痹无效化。
毒攻击1	敌单体	指挥官&佣兵	攻击后对手有2%的可能中毒。
毒攻击2	敌单体	指挥官&佣兵	攻击后对手有4%的可能中毒。
毒攻击3	敌单体	指挥官&佣兵	攻击后对手有6%的可能中毒。
毒攻击4	敌单体	指挥官&佣兵	攻击后对手有8%的可能中毒。
マヒ攻击1	敌单体	指挥官&佣兵	攻击后对手有2%的可能麻痹。
マヒ攻击2	敌单体	指挥官&佣兵	攻击后对手有4%的可能麻痹。
マヒ攻击3	敌单体	指挥官&佣兵	攻击后对手有6%的可能麻痹。
マヒ攻击4	敌单体	指挥官&佣兵	攻击后对手有8%的可能麻痹。
石化攻击1	敌单体	指挥官&佣兵	攻击后对手有2%的可能石化。
石化攻击2	敌单体	指挥官&佣兵	攻击后对手有4%的可能石化。
石化攻击3	敌单体	指挥官&佣兵	攻击后对手有6%的可能石化。
石化攻击4	敌单体	指挥官&佣兵	攻击后对手有8%的可能石化。







漫园

●四格漫画廊

●读者投稿选登

●长篇故事连载

●设定资料赏析

●名作片头、结尾欣赏

●动漫万花筒

●闲情雅趣篇

责编/BLUE

四格漫画廊

在命运之外

——作画 ハガリバー(日)



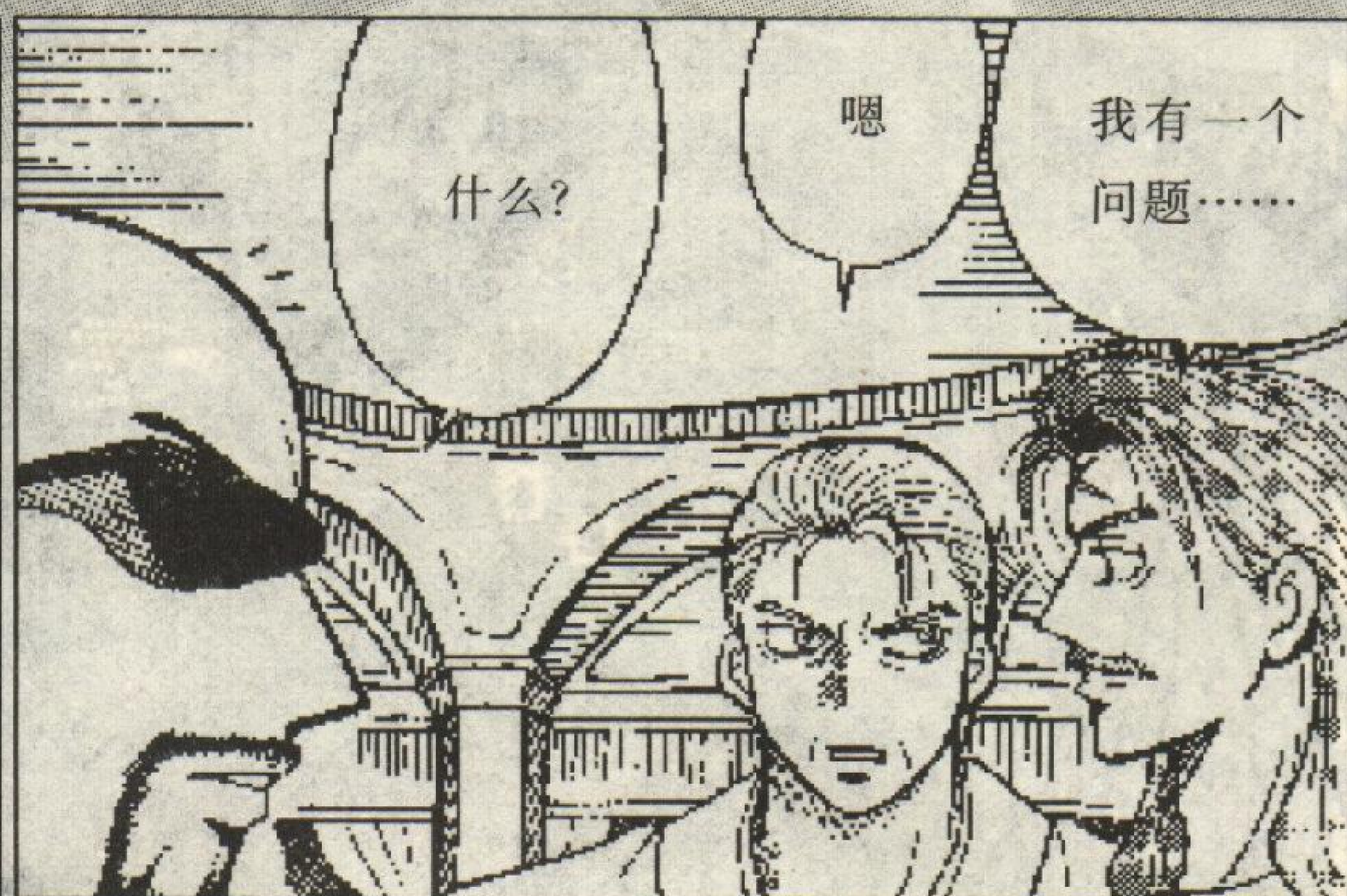


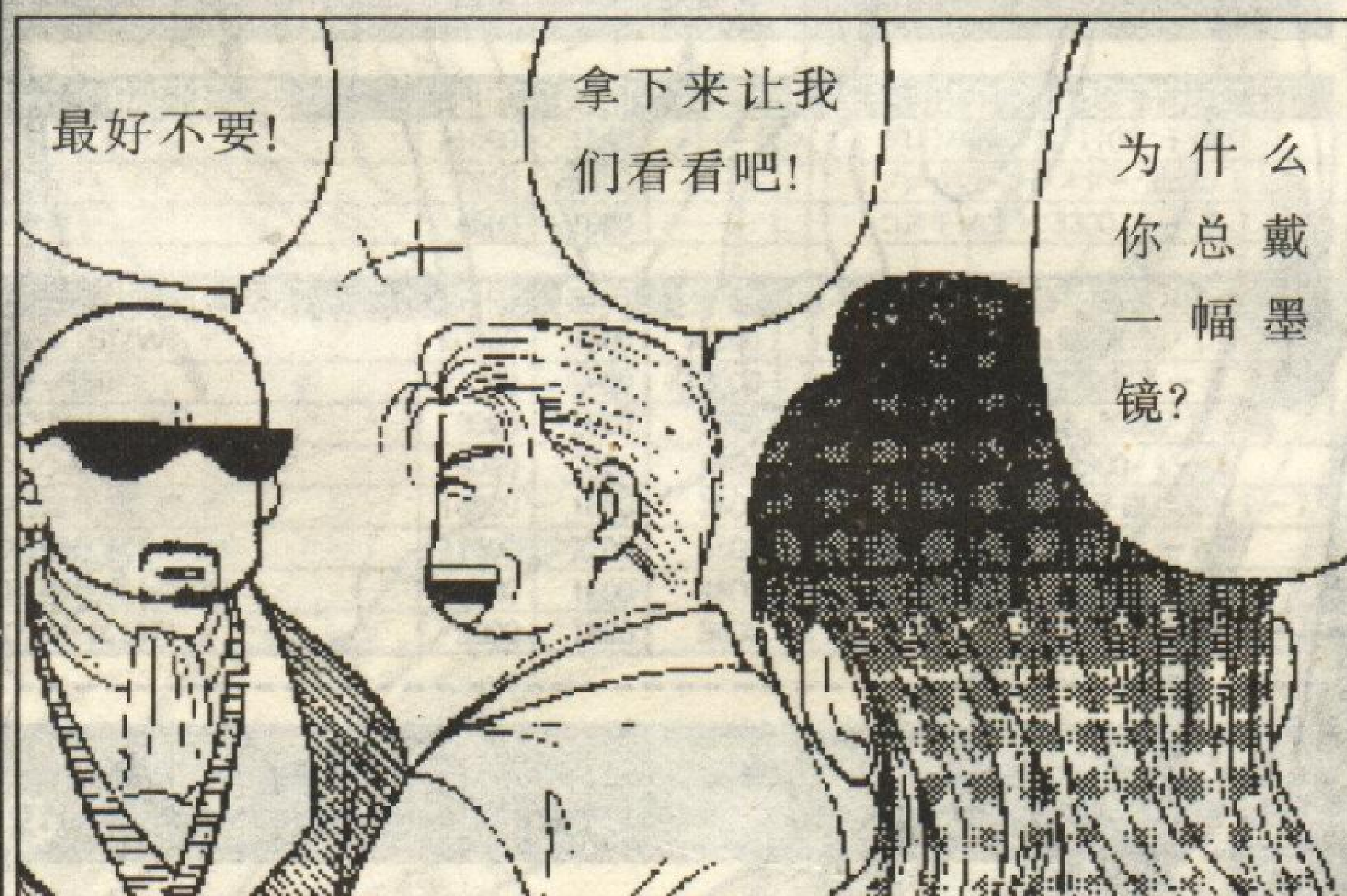


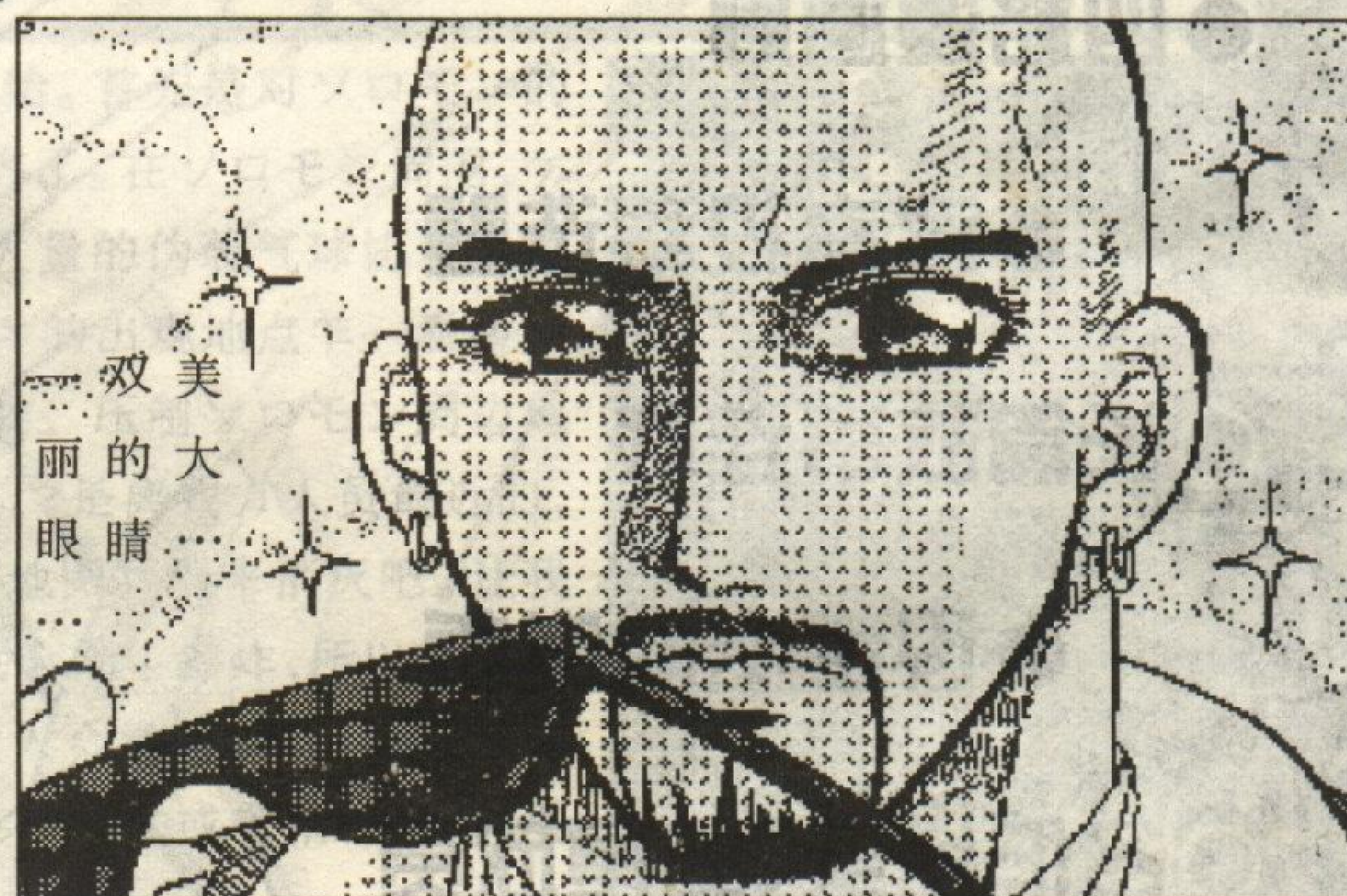


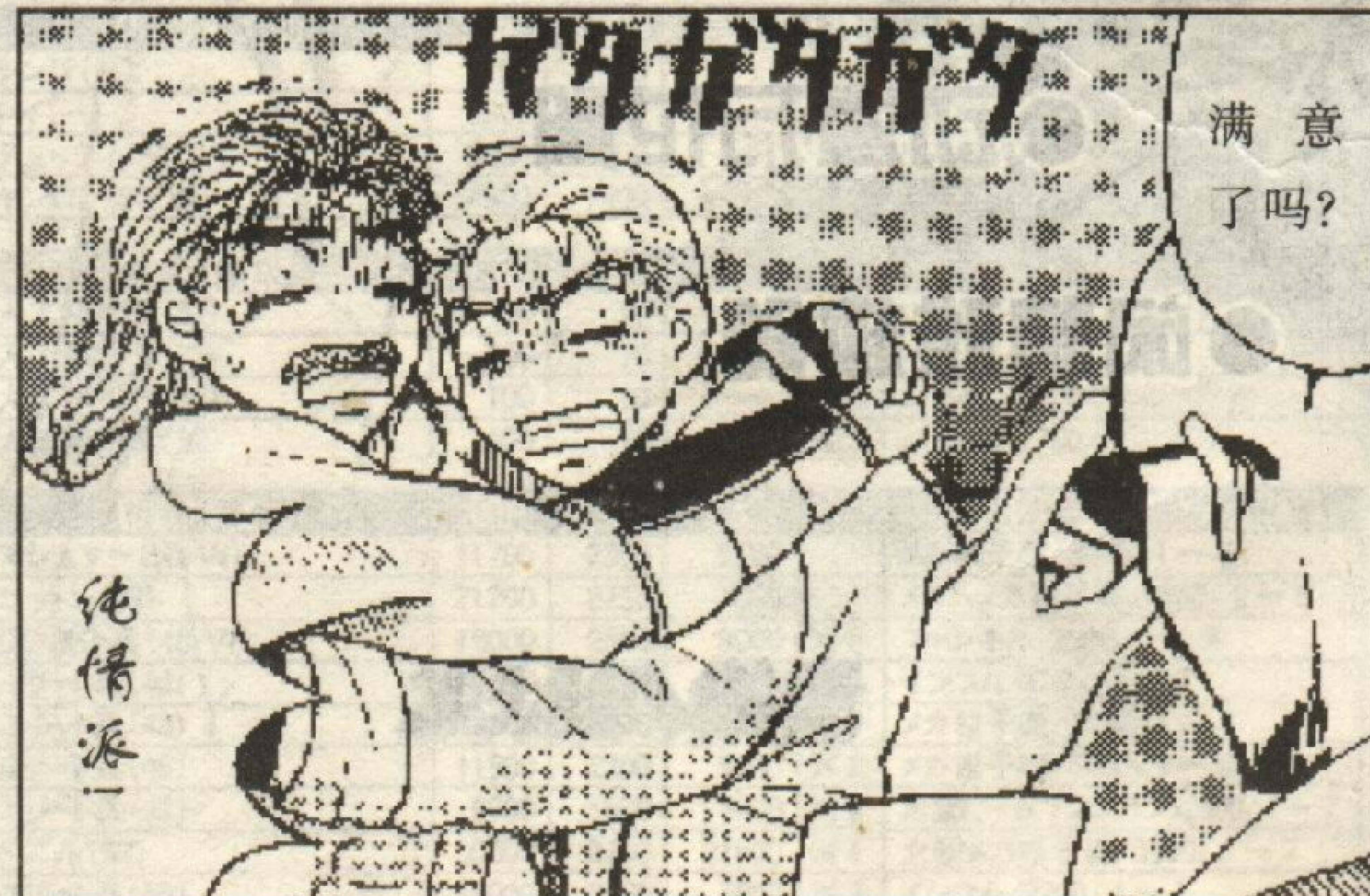
在墨镜后面

——作画 あじ・ちきん(日)









读者投稿选登



◀"少女革命"

作者/郑州 邵鹏

十分出色，构图以及色彩等方面都相当有水平。画面中姬宫アンシー神情忧郁，手中花瓣散落的玫瑰又代表了什么含义呢？

在此多谢邵鹏玩友对漫园的鼓励和支持，希望以后多联系。



▲"新世纪福音战士"

作者/唐山 陆羽明

画功十分不错，是近期较优秀的作品之一。人物的表情以及明暗的处理都较为得当，值得注意的是画面中后方的碇司令描绘得比前面的绫波丽似乎更出色些！

▶"FFⅦ"之艾娅莉丝

作者/北京 花铃

气氛很不错，联想起游戏中相关的情节使这幅画更多了几分令人神往的魅力。FFⅧ将于年底发售，到时别忘了画些相关的作品哟！



▶"樱花大战"之樱花

作者/重庆 ARKONG

酣睡中的樱花样子十分可爱，枕头上的英文改成"ARKONG"或是"BLUE"不是更好吗？

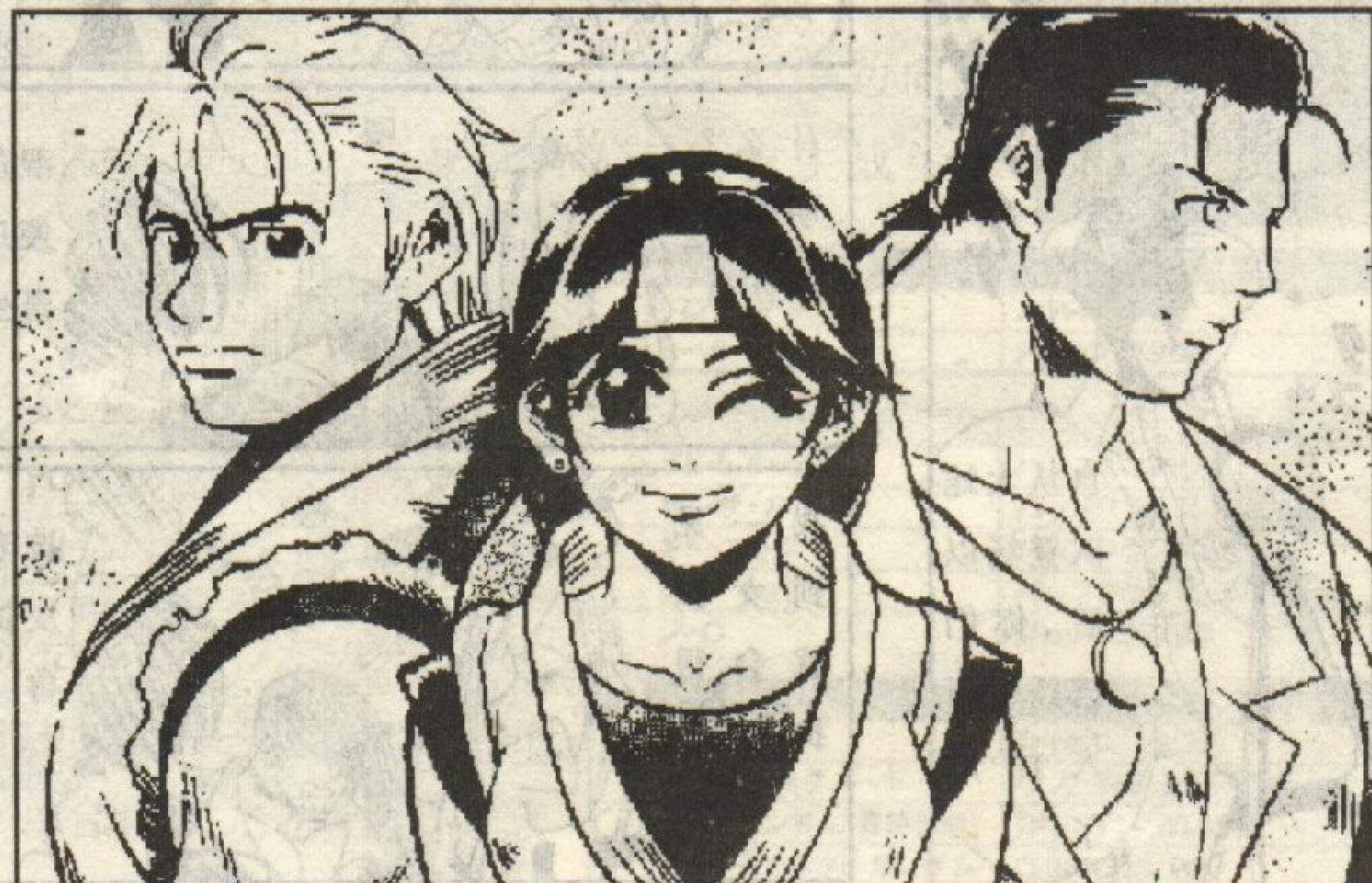


▲"格斗之王'98"

之八神高达

作者/山东 李杨

想象力丰富的作品，谢谢投稿。



▶"格斗之王"

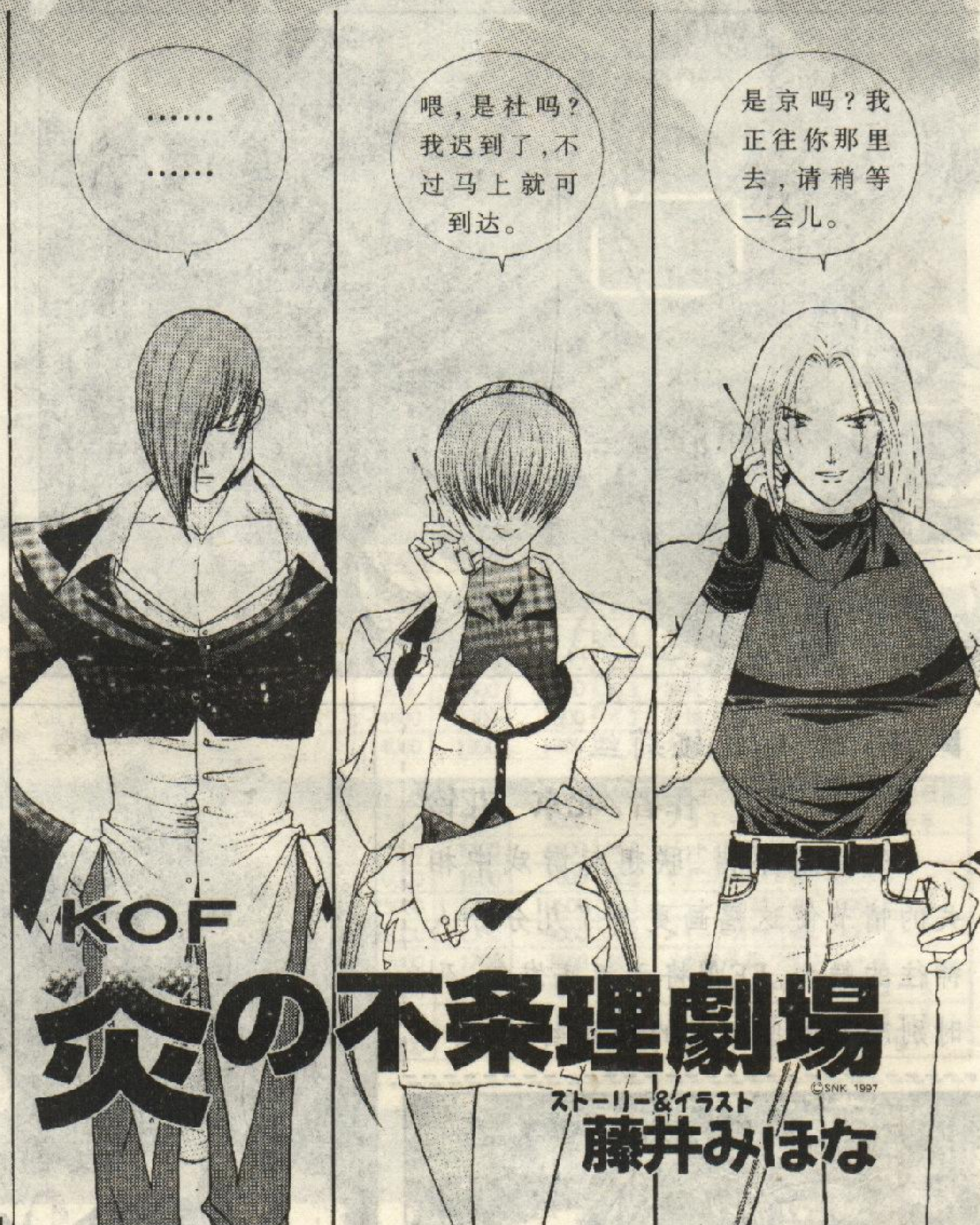
之龙虎队

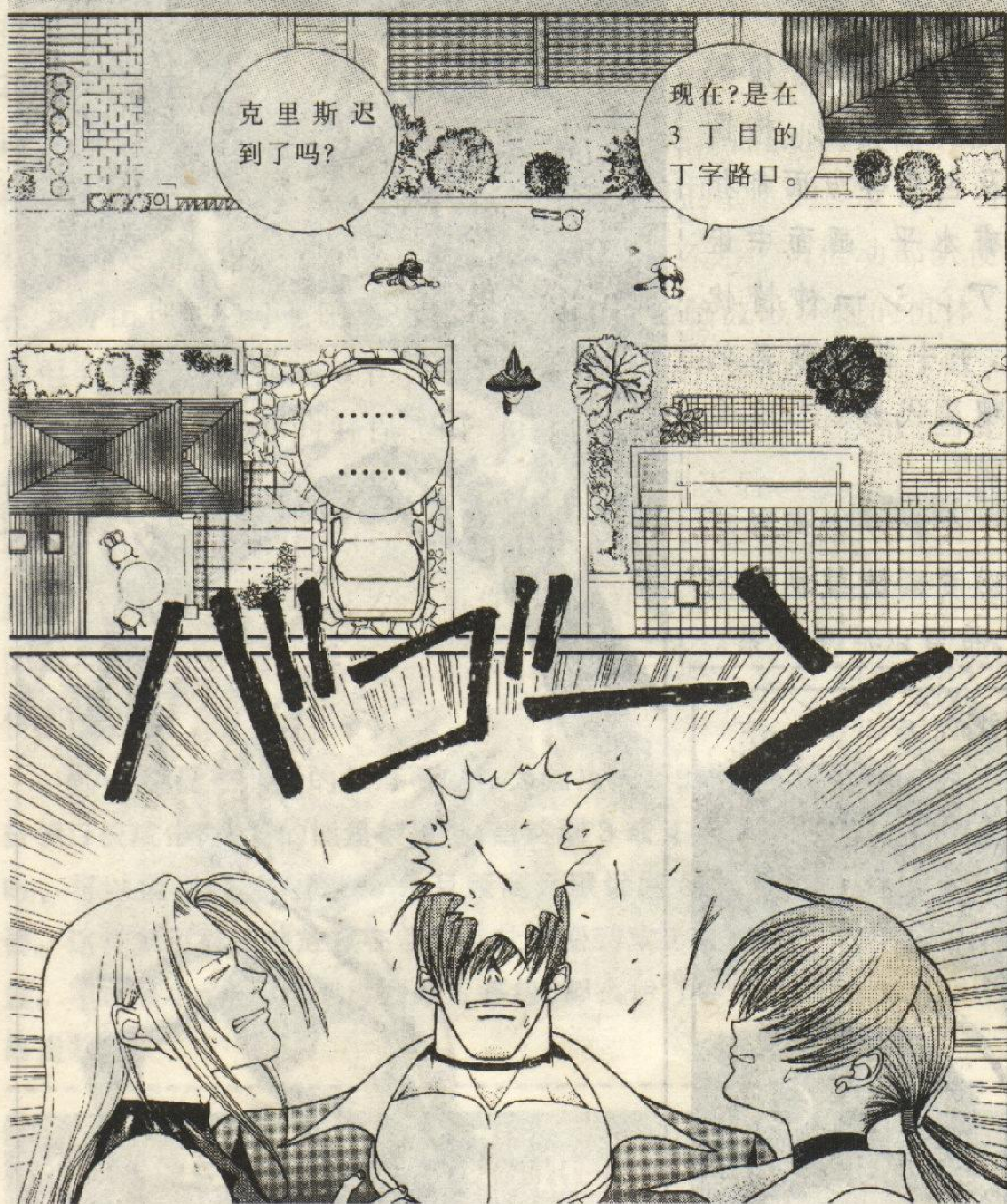
作者/北京 肖远东

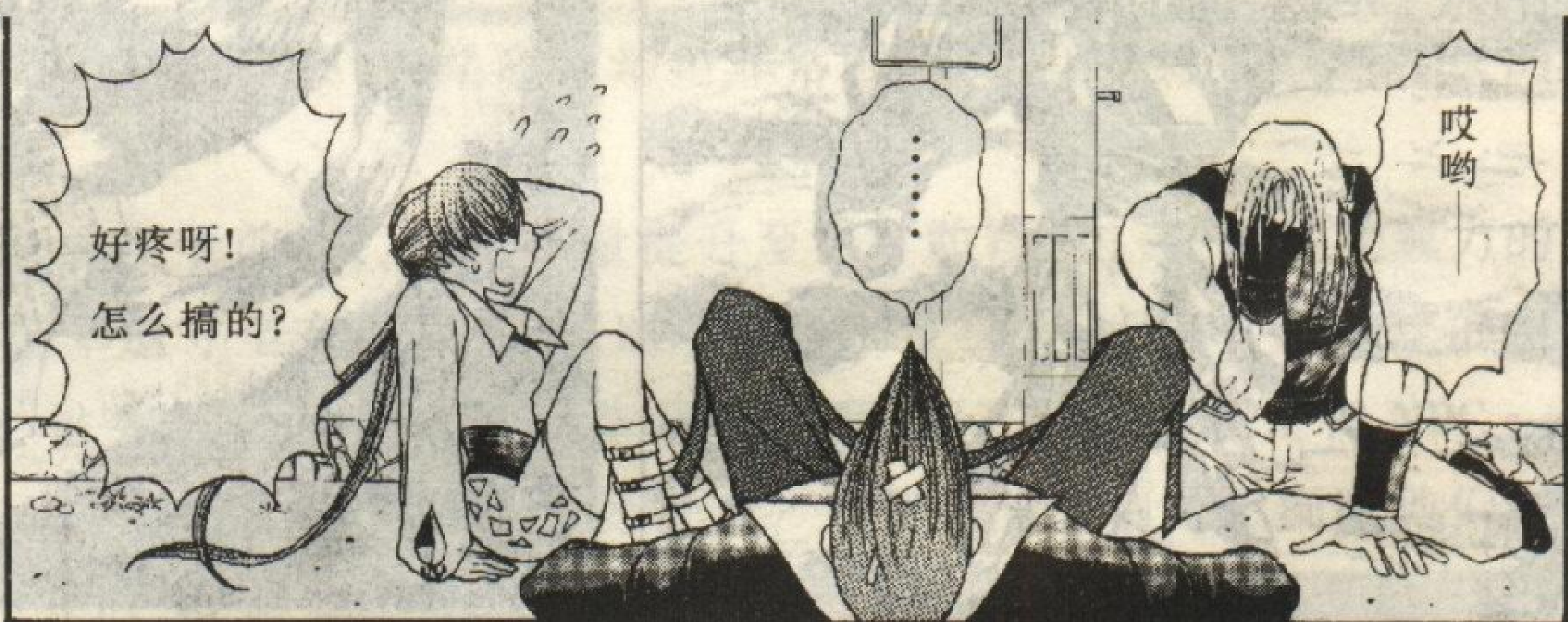
憨态可掬的三位格斗家真是十分可爱。



长篇故事连载


是京吗？我正往你那里去，请稍等一会儿。
喂，是社吗？我迟到了，不过马上就可到达。
……
……
KOF
炎の不条理劇場
ストーリー&イラスト
藤井みほな
©SNK 1997


克里斯迟到了吗?
现在?是在3丁目的丁字路口。
……
……
バゴーン


哎哟——
……
好疼呀!怎么搞的?


莎米,你走路时看什么呢?!
红丸你为什么不注意前方呢?
ばっ
你真是没有礼貌!


混蛋!傻瓜!!畜生!!!
喂……
什么？明明全怪你自己!


……
披着人皮的野兽!
喂!
我一见到女孩就会很拘谨呢!

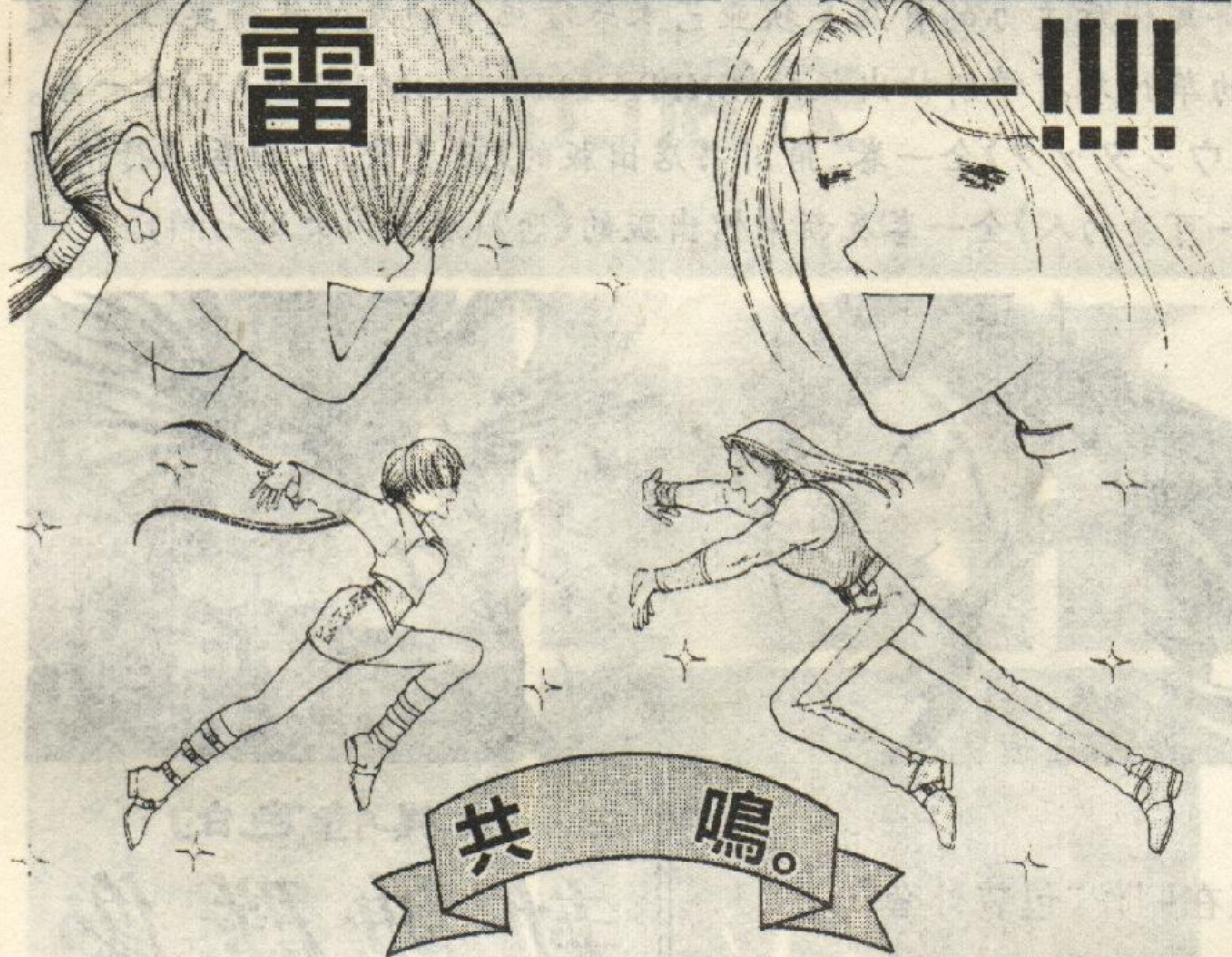

ゲッチュ!(死語)
你怎么可以对我这么帅的人说这种话呢?
难道你们就没有人对我说声对不起吗?
喂!你们听到了没有!?
你真是个混蛋,让我来告诉你吧,现在已经与过去不一样了!


你说什么!?
呵呵呵……
你不认为我的发型很受欢迎吗?
已经看长了很时间,你不觉得俗吗?
クスッ
自从大蛇队登场以后,你们已经不引人注意了。
人の話さ
收回你的话，不然我要发怒了!
你要为你的话道歉
聞け!!
混蛋混蛋混蛋混蛋!

























（未完待续）

“长篇故事连载”已是和大家第二次见面了，从各界读者的反映来看既有赞扬，也有批评，主要的意见是认为用过多的篇幅去讲一个故事，似乎显得有些浪费。但是，大家也许已经注意到本作品每一回都独立成章，既可连续阅读，也可分开来看。以后，我们也会尽量选择这样的漫画来刊登，以便能够及时作出调整。

设定资料赏析

游戏

封神演义

人物设定：冈崎武士

冈崎武士：1967年8月29日生于千叶县，漫画家。他的《精灵使》获得文化厅主办的首届美狄亚艺术节漫画部颁发的优秀奖。现在发行的单行本有学研社出版的《EXPROLER WOMAN RAY》全一卷、《カウンタック》全一卷、角川书店出版的《精灵使》全四卷、《抒情诗——可爱的人》全一卷及新书馆出版的《恋》(原著为大川七濑)。






独具特色的

封神群像

——"封神演义"的工作结束了吗?

——冈崎：人物造型部分结束了，现在正在制作"包装外套"。

——有什么困难吗?

——冈崎：啊，初次接触中华民族文化，而且各时代毕竟有各时代的特点，不知应该设计什么服装为好……另外，年代也是个问题。不过将就着应付，好歹也解决了。

——在原著里，太公望应该是老者吧?

——冈崎：说起这个，在这以前，出现过几个改这剧本，有的杂志登载的太公望已过于老了。

——那么有什么你喜欢的人物吗?

——冈崎：纣王。他是漫画中很难用色彩表现的。所以他出现的比较少！我是把纣王作为BOSS来描绘的，但我估计光荣的想法与我可能不同。

另外，闻仲的形象西洋化了，和太公望这么一对照，可能让人弄不清那是什么年代了。(笑)

——和创作《精灵使》(参照人物简介)时对比一下，你对画的感觉是不是有了什么变化呢?是否有什么感触?

——冈崎：我通常使铅笔做画，所以以前从来没有给画着色。虽说以前我是喜欢光荣创作的《大航海时代》等作品，但我不知道光荣是否对我的画感兴趣，我也就那样"迷惑"着画着。后来一问，光荣才跟我说，我的画还不错。也就是说，我的画还算行得通——既有漫画色彩，又保留了史实。

——平常你玩游戏什么的吗?

——冈崎：有时候也玩，不过最近不怎么玩了。有时工作一忙，我都忘了RPG之类的玩到哪儿了，所以好几回都是从头玩起(笑)。哎，玩游戏就是需要时间的啊!

——那么，请想对读者说些什么呢?

——冈崎：说点什么好呢?漫画这类东西，你只有亲自去画、去体验，才能体会到其中的奥秘。美少年啦、美少女啦，我画过很多，请你们能够接受他(她)们，这样我就满足了!

——非常感谢。


纣王


邓婵玉


黄天霸


闻仲


黄飞虎


哪吒


妲己


杨戬


雷震子


太公望

名作片头、结尾欣赏

动画片

星方武侠

(片头)

本作的片头动画可以说代表了日本动画片的一种鲜明的风格，即亦古亦今，又无古无今，既有古典的柔美，又有科幻的雄奇。不同时代的服饰、建筑以及武器等都会有机地结合在一起，形成了一种独特的魅力。日本动画片这种无拘无束的想象力真是令人羡慕呀！

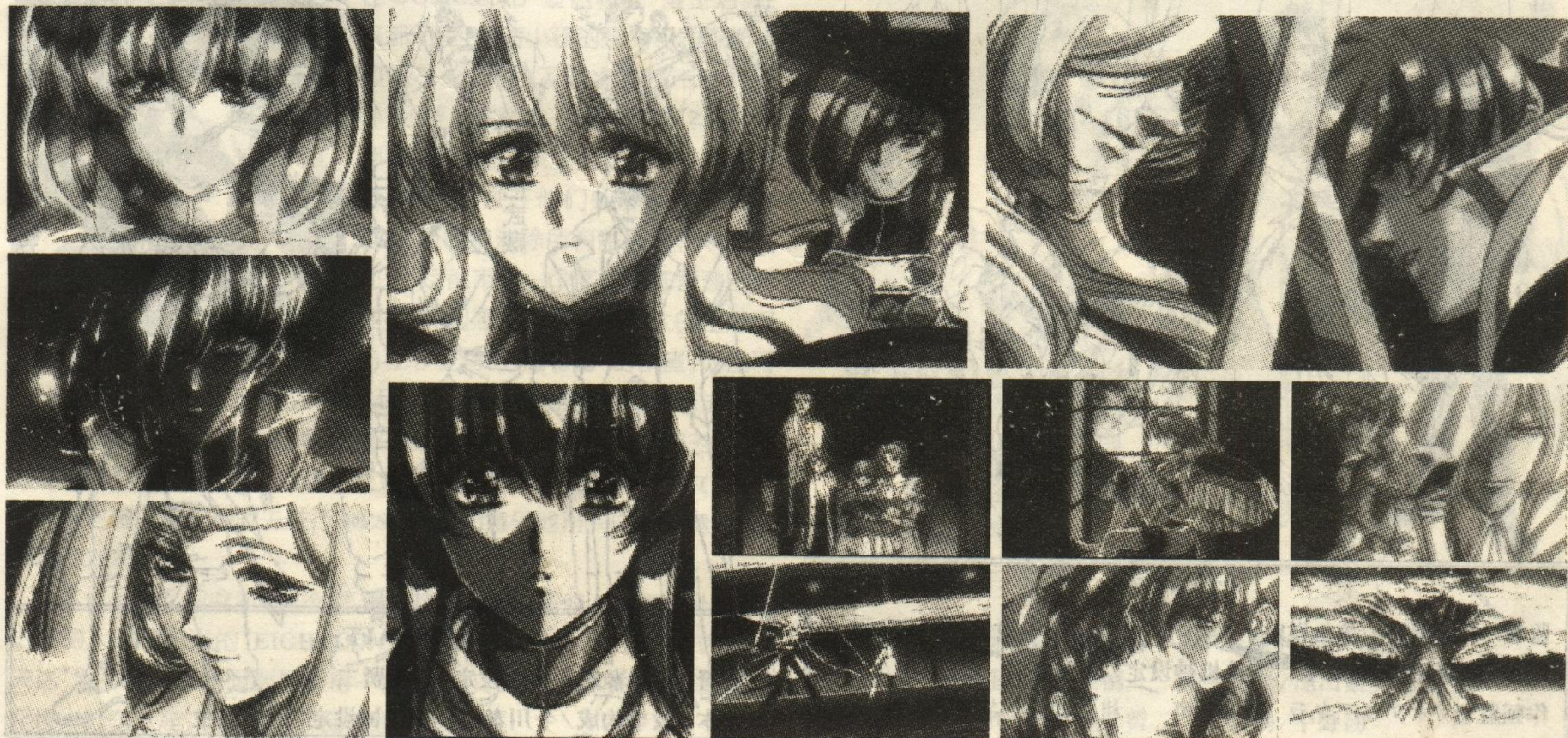


游戏

梦幻模拟战V

(片头)

作为"梦幻模拟战"系列的最后一作，本游戏的片头本来十分令人期待，可是当真正看到这段动画的时候，不免令人有些失望。首先是动画少幅，尤其在人物快速运动的时候这点便显得尤其明显；其次是场面的安排也欠考虑，本来应有的气势根本未能表现出来。总之，"梦V"的片头动画甚至比不上Ⅰ、Ⅱ合集的素质。



动漫万花筒

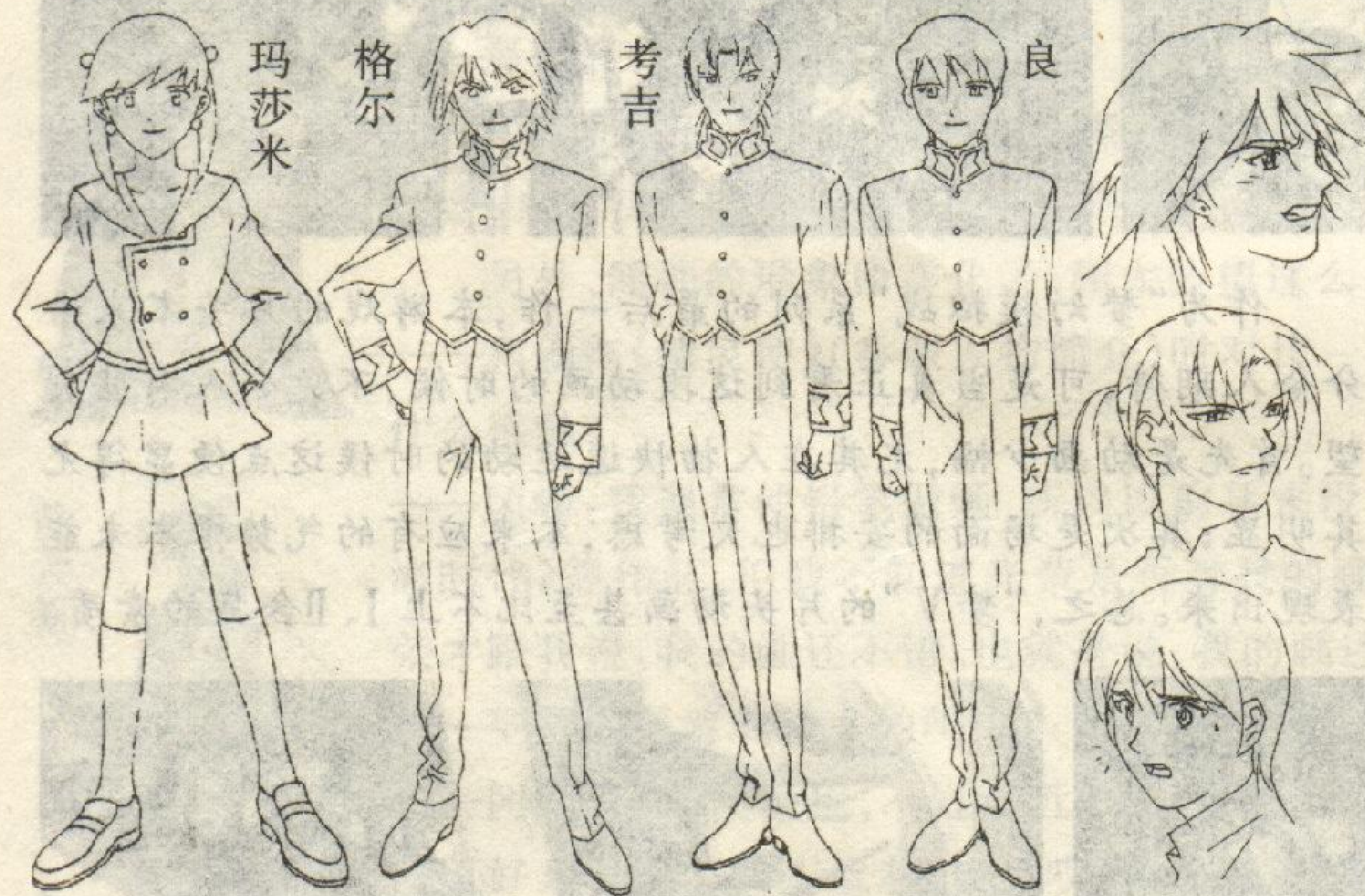
兽机神格尔

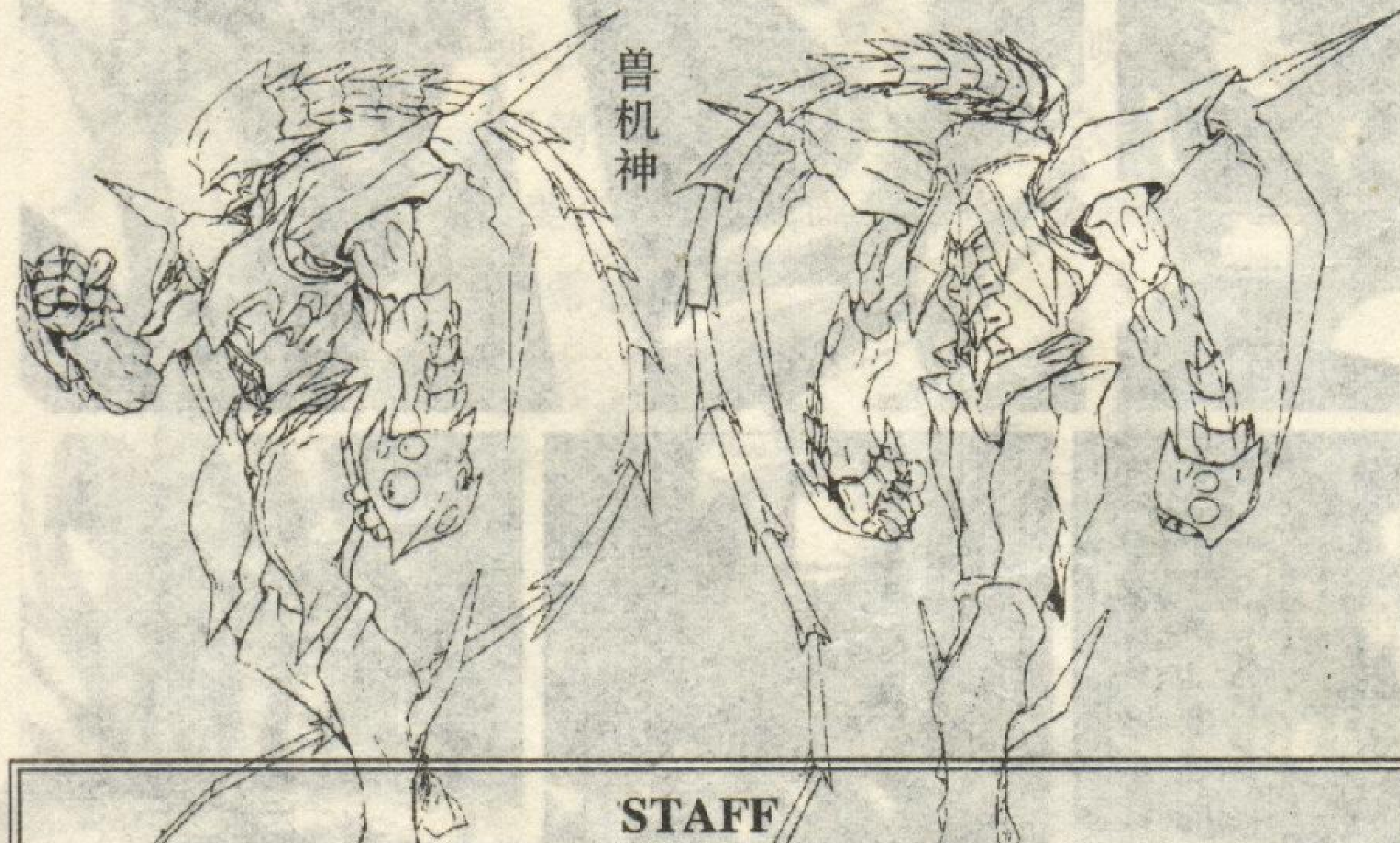
故事的舞台被设定在公元**2007**年的集最新科技精华于一体的研究学园都市——皇树。所谓的皇树学园，是以培养各部门专家为目标的。进入此学园学习或转学至此的人必须具备在某些部门出类拔萃的能力。

某日，有三名插班生来到了这所皇树学园高级部。高大明朗的格尔(**ガウル**)、冷酷的考吉(**コウジ**)、优雅的良(**リョウ**)，但是三人突然受到了异形的攻击，格尔凭借体内的**インクルード・セガウル**变身成为兽机神!兽机神的威力和速度是远远超过人类的。袭击格尔、考吉、良三人的究竟是什么样的组织呢?他们的目的又是什么呢?三人来此校寄居后，遇到一个女孩——玛莎米(**マサミ**)，她对这三人的行动很感兴趣并因此遇到了危险。另一方面，玛莎米的好友娜茜娜(**ナシナ**)却好像对格尔他们有所了解，还一直尽力保护着他们。此外，三人组的课任老师——龙子以及神秘男子赛托(**サイトウ**)对格尔他们也显现出异常的兴趣。

给人类带来新发展的可能性反面，则是可能会构成新的威胁性的细胞壁强化理论。围绕着这一理论的完成和实现，故事逐渐展开。而对于置身在重重危险中的格尔等三人来说，解决最后危机的时间已只剩下**3**个月了……

本作在日本的放映日还未确定，不过计划在今年夏天以后播放。全剧共分十二回。





STAFF

监督/水岛精二　角色设定/オグロアキラ　客串设计/富冈隆司
剧本/稻荷昭彦、石川学　兽机神设定/森木靖泰
作画监督/オグロアキラ、富冈隆司　机械设定/寺冈坚司

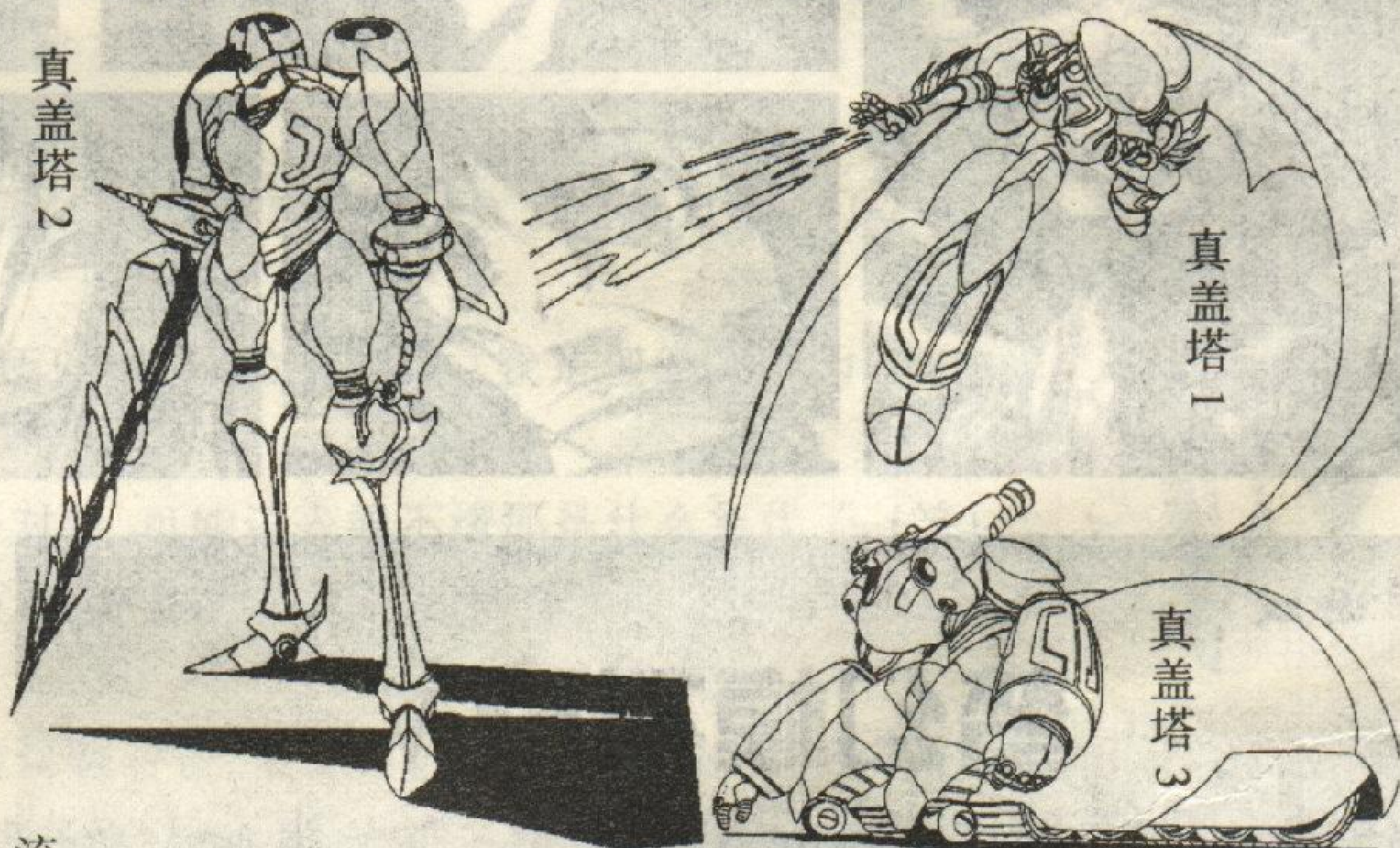
真盖塔号

故事是从成功取得盖塔线的早乙女博士被杀三年后开始的。曾是盖塔队一员而现已成为军队特工的巴武藏和车弁庆，从敷岛博士住邸运出了作为贮藏器的拖车。**インベーダ**袭击了藏有神秘物质的密封舱，由此而产生了令所有人惊讶不已的结果!究竟密封舱中的是何物呢?不久之后，原盖塔队的头目——流龙马出现，他的到来则意味着所向披靡的盖塔队将再次迎接新的任务!

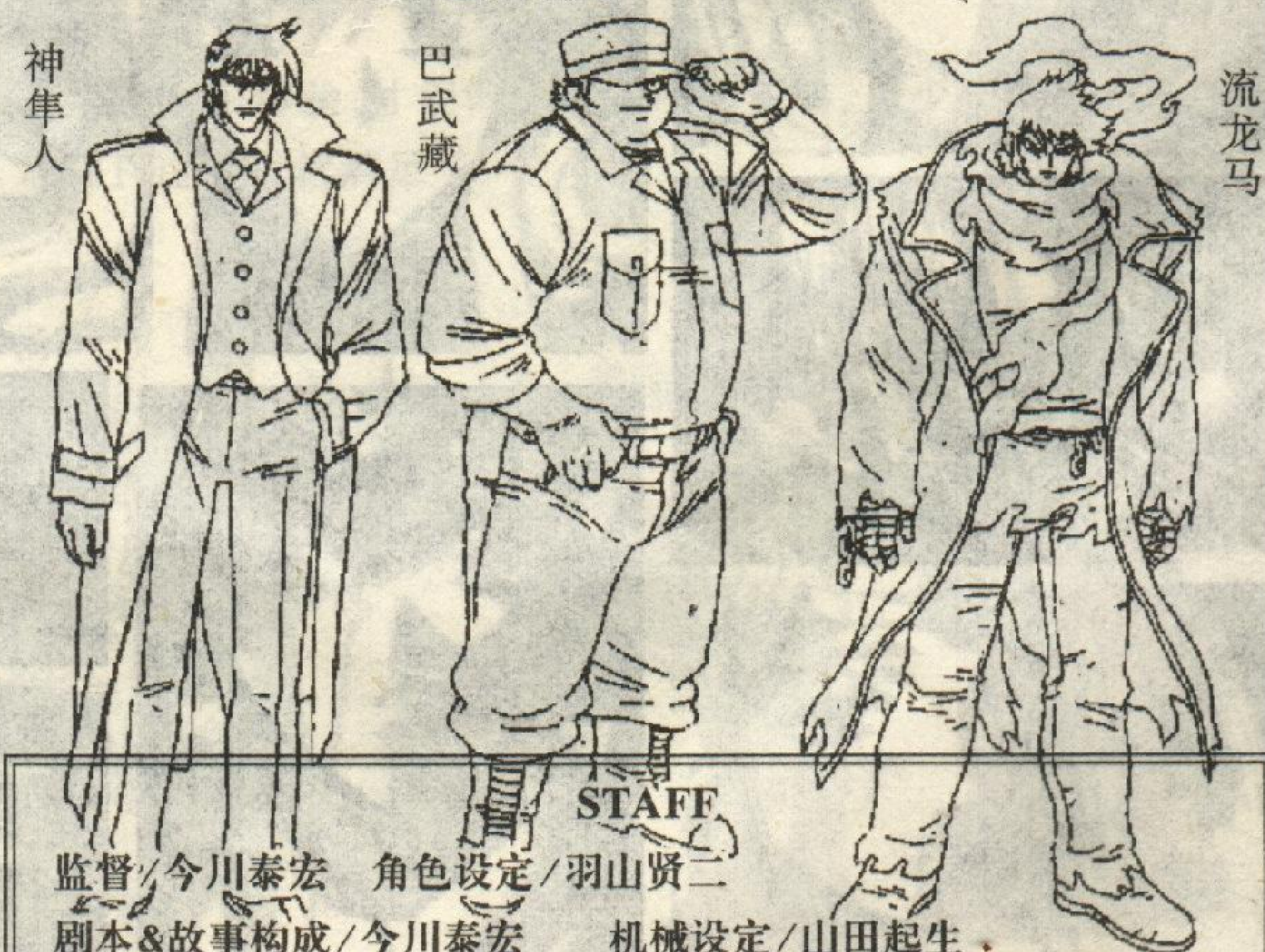
1974年，由永井豪和石川贤创作的连载漫画(《星期日少年》)和**TV**动画(富士电视台)盖塔号曾风靡一时，后来于**1991**年，在《月刊少年**CAPTIAN**》上又推出了以"盖塔号"为题目的连载漫画，同年在东京电视台放映了新作动画片。

这次的"真盖塔号"是以原作为基础而制作的，**OVA**版的剧作兼导演是今川泰宏。今川导演曾对记者说："我是原著粉碎机"。由此看来，新的**OVA**版将会与以前有很大不同，不光是剧本内容，而且在动画场面上可能也会加入新的技术。

OVA版的面市日期为**1998**年**8**月**25**日，共由**7**卷组成。







STAFF

监督/今川泰宏　角色设定/羽山贤二
剧本&故事构成/今川泰宏　机械设定/山田起生

宇宙女皇 艾美拉妲丝

~向无限的旅途出发



在无边无际的宇宙中航行的海贼船"宇宙女皇艾美拉妲丝"号的船长便是谜之女海贼艾美拉妲丝，这次的故事便是以她为主角展开的。

在前往惑星塔巴兰的交易船上有一名偷渡者，这个少年名叫海野广。谁知，交易船遭到妄图君临宇宙的亚鲁弗斯军的袭击。这时宇宙海贼艾美拉妲丝出现，并且施以援手。就这样，海野广莫名其妙地被卷入了这场茫茫宇宙中的惊魂大战！

对于松本零士大家应该不会感到陌生，他创作的《银河铁道 999》、《宇宙海贼巴洛克船长》、《宇宙战舰大和号》等都是脍炙人口的佳作。以前，艾美拉妲丝只是以配角的身份在其作品中登场，但此次终于有了以她为主人公的 OVA，所有松本先生的 FANS 可千万不要错过呀！







STAFF

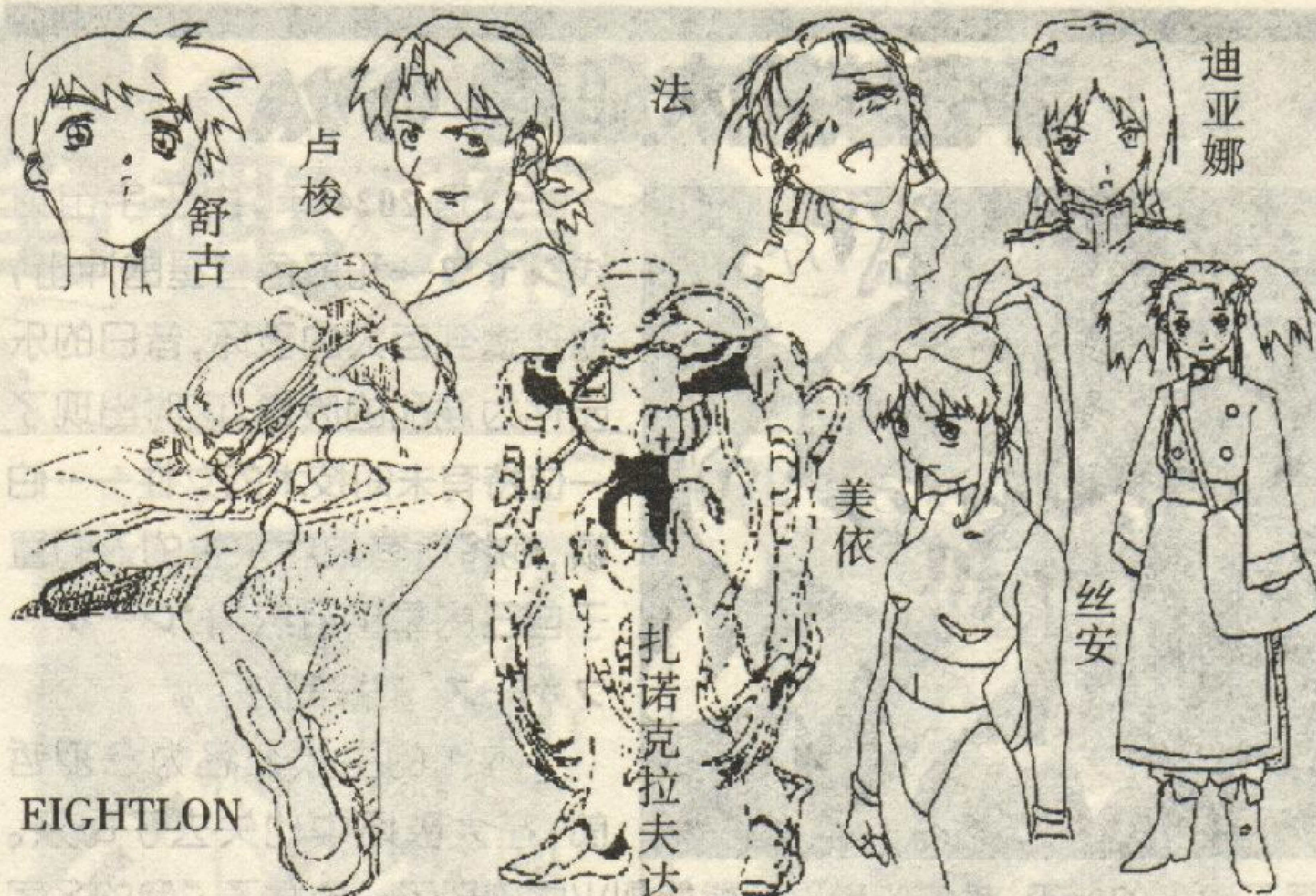
原作&总设定/松本零士 监督/浅田裕二 剧本/神麦尾
角色设定&总作画监督/增永计介 机械设定/板桥克己
艾美拉妲丝/田岛令子 海野广/林原惠美
巴拉鲁达/麻上洋子 露妲/宫村优子 巴洛克/井上真树夫

DT EIGHTLON



本作品的故事舞台是未来，人类是在 DOME 都市"迪达利亚"里生活。在这都市里，所有小孩的感情和思想都被抑制着，他们除了要维持都市的机能外，还要从事建造一座被称为"拜尔"的神秘建筑物。如果这些孩子产生感情的话，机械就会在他们的脑里进行 RESET，强制地消除所有感情，所以"迪达利亚"这都市是一个实行彻底管理的畸型社会。但想不到在这里长大的主角舒古在心里涌出"想看海"的欲望，而且再也不能抑制，其后他与数名少年一起尝试到迪达利亚以外的地方进行冒险。可是他们却被当成逃亡者，并被警察组织"加夫"逐一捕捉回去，但舒古却奇迹地逃亡成功，并且遇上反迪达利亚组织"利达拿"的少女美依。虽然舒古曾一度被带回去进行 RESET，但却意外地再次回复感情，并且再次计划逃亡……

本作品除了包含着描写朝气蓬勃的少年和关怀他人的主题外，由利达拿的人呼唤出来的"EIGHTLON"与加夫派出的战斗机械"扎诺克拉夫达"展开的战斗场面都是值得一看的地方。此外，SUNRISE 的故事创作也十分有水准，所以令这作品相当有吸引力。



STAFF

监督/アミノテツロー 故事构成/柿沼秀树
角色设定/田中良 机械设定/石垣纯哉、常木志伸
舒古/保志总一朗 美依/夏树リオ 法/川澄绫子

午夜神探 Night walker

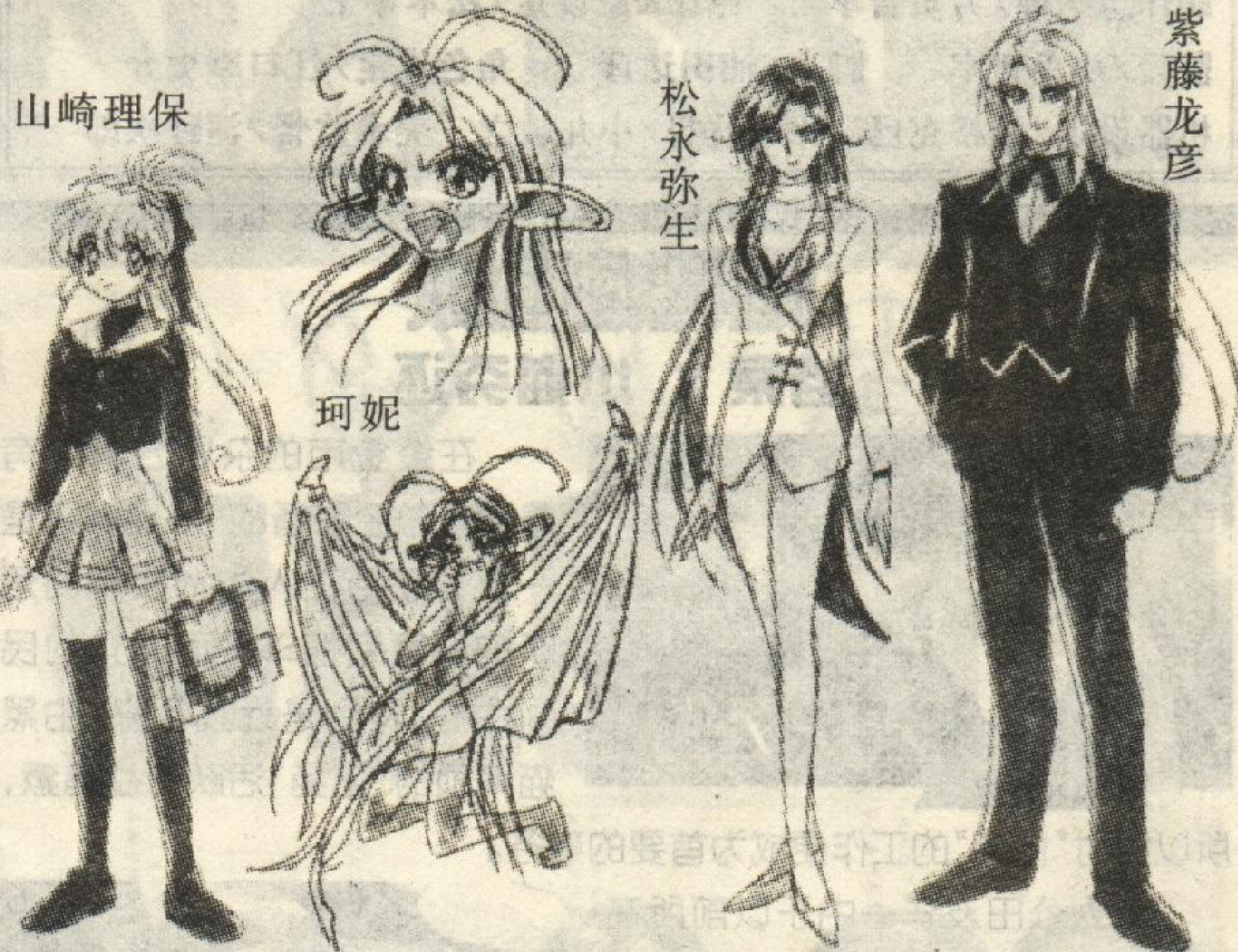
主人公名叫紫藤龙彦，是位长发的美男子。从外表无法看出他的年龄，实际上他已渡过了 200～300 年的光阴。他曾被吸血鬼凯恩吸过血，并因而变为夜魔。后来，他决定与残忍的凯恩决裂，并来到了日本。在横滨，紫藤开设了一家侦探事务所，一般只在夜间才展开行动。当白天的时候，他以平常的美男子形象出现，并戴着一幅墨镜，这当然是因为他讨厌阳光的缘故。他擅于处理人类所无法解决的那些由异界生物所引发的灵异事件，可将自己的血结晶化并以之为武器来与对手战斗。

27 岁的松永弥生是专门对付灵异事件的警察特殊组织 NOS 的成员，由于过去的经历而具有即使被吸血也不会夜魔化的特异体质。她曾将自己的血赠与紫藤，帮他摆脱了困境。

山崎理保，17 岁，双亲在灵异事件中身亡，她在紫藤的事务所中工作。对于弥生，理保似乎颇有几分敌意。

在作品中登场的还有名叫珂妮的亚种夜魔，她平时藏身在紫藤的头发中，与紫藤一起渡过了相当长的时间。

就这样，以午夜的大都会为舞，一幕奇异的冒险故事展开了！



STAFF

监督/沙沙野纪世利、香川丰 构成&脚本/山口亮太
角色设定/矶野智、下笠美穗 美术监督/池田繁美、长尾仁
色彩设计/久保田明美、千叶贤二 音响/中野彻

宇宙战舰大和号 OVA

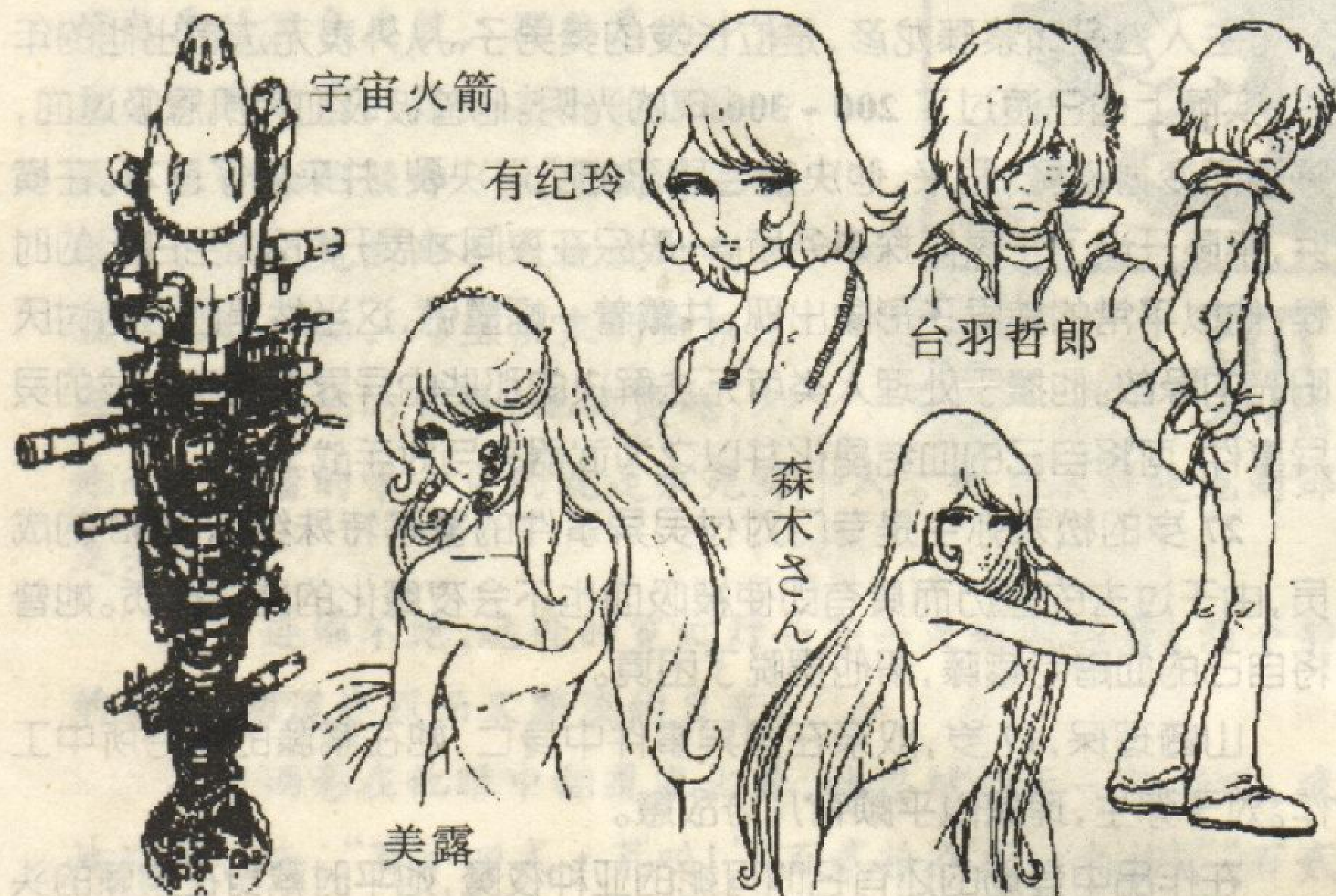


公元 **2024** 年，由于宇宙射线シャワー和黑色彗星的冲击，地球遭到巨大的破坏，昔日的乐园化为混乱的废墟。这时出现了一位持有未知技术的女性——伯顿，她将所有劫后余生的人们置于自己的军事组织“トレーターフォース”的控制之下。

本作的主人公名为台羽哲郎，在大破坏中他失去了母亲。陨石落下的那天，哲郎依稀见到熊熊烈火中出现了一个女子。“我的名字叫美露！”哲郎只听到了这句话，然后便昏了过去。

前来调查陨石的**トレーダフォース**抓住了哲郎，但他却夺取了一架战斗机并逃脱出来。本来只是名普通高中生的哲郎居然可以驾驶飞机，这种超常的能力究竟从何而来呢？

哲郎与对抗**トレーダフォース**的岛冈教授合流，并遇到了名叫有纪玲的少女。有纪拥有与哲郎类似的能力，她开发出了可以击坠**トレーダフォース**战舰的电磁炮。随着事件的发展，更多的神秘事件出现了……



STAFF

制作总指挥/芳贺吉孝　原作&总设定/松本零士
监督/小岛正幸　脚本/浦田达彦　角色设定/江口摩吏介
机器设定/板桥克已　作画监督/小丸敏之　美术监督/河野次郎

魍魉游击队
档案 X 小猫夺还



在绫金市的杂居公寓中有着神乐总合警备的办公室，这是一家为了与在人类社会里侧活跃的妖魔鬼怪斗争而设立的民间企业。特别是近几年来，由黑猫率领的“化猫”活跃日益猖獗，所以对付“化猫”的工作便成为首要的事务。

主人公田波洋一由于以前所在的会社倒闭，所以便转入神乐会社成为该社的新成员。在社长菊岛雄佳以下，所有工作人员都是美丽的少女，作为唯一男性的洋一处境便显得十分尴尬。





为了占领“化猫”行动的发源地——兵器研究所，厚生省出动了对魔物专用秘密武器机关“猎犬”。作为竞争对手，神乐会社也展开了行动。

这一日，洋一意外地遇到了化猫少女玛娅，而正当洋一等与化猫战斗的时候，一批来历不明的人物袭击了神乐的办公室，并且将玛娅掳走，他们的目的究竟何在呢？本作的故事就这样展开了。



本作是根据伊藤明宏的同名漫画改编，此次的 **OVA** 版制作较为细致，众多的美少女型角色是主要的卖点之一。

STAFF

总监督/もりやまゆうじ　脚本/黑田洋介
人物设定&总作画监督/大岛康弘　田波洋一/三木真一郎
玛娅/饭冢雅弓　梅崎真纪/久川绫　成泽/长泽美树

影技

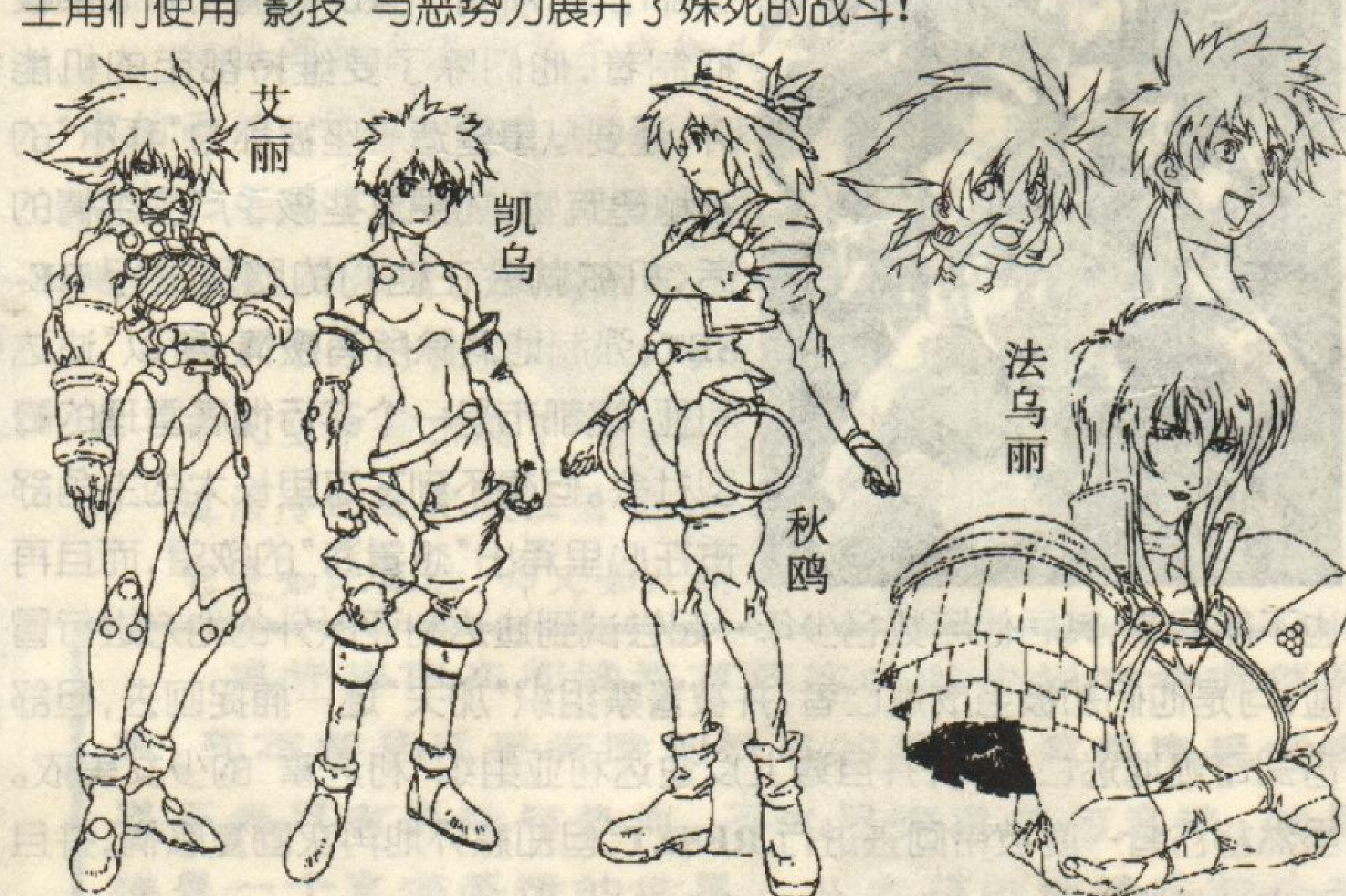
故事围绕着君临异世界的圣王国阿修利亚那而展开。在一个名为克鲁达的地方，流传着名为克鲁达流交杀法的格斗技并盛行一时。克鲁达交杀法有着多种流派，“影技”便是其中之一。该派第 **59** 代修练斗士艾丽·拉克虽是位少女，但却是最年轻的修练斗士，并且拥有作为格斗家的出众才能。

伴随艾丽行动的还有一名在战乱中失去双亲的少年凯乌·班，他就象艾丽的弟弟一样。

凯乌十分喜爱一位名叫秋鸥·良的少女，她是兽魔捕人队“幽灵”最后的生存者。当年，在阿修利亚那一带经常有兽魔出没，于是便出现了捕猎兽魔的人，秋鸥也是其中之一。这个女孩儿经常会在艾丽和凯乌的行动中出现，并总会惹来乱子。

和艾丽等一起行动的还有位大姐似的人物——咒符术士法乌丽，她总在照顾着众人。

本作便是以上述四人为中心而展开。在阿修利亚那出现了一种过激思想“圣国扑灭论”，并且有愈演愈烈之势。就在这种动荡不安的背景下，主角们使用“影技”与恶势力展开了殊死的战斗！



STAFF

角色设定/木崎文智　脚本/山口亮太、时村尚、植田浩二
故事构成/土川诚志　监督/须永司　艾丽/林原惠美
凯乌/松冈章夫　秋鸥/大谷育江　法乌丽/水谷优子

闲情雅趣篇







◀▲《月华之剑士》海报





▶娜可露露、莉姆露露T恤衫



▶风间火月、风间苍月T恤衫

▼《超能力大战2012》彩卡

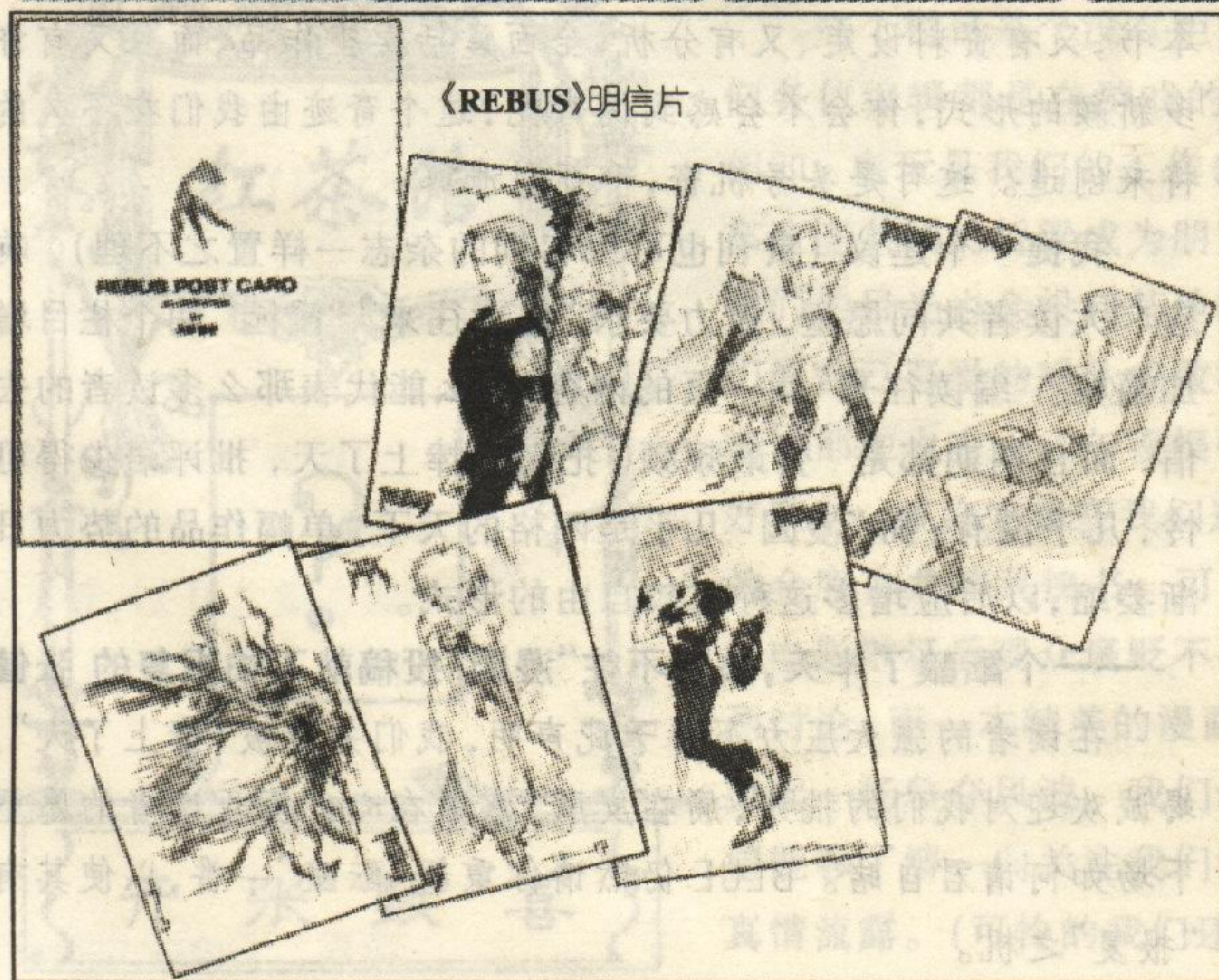









《REBUS》明信片



▶「格斗之王」钥匙链



▶「格斗之王」金属钥匙链



编读往来

知音园地

后学末近默文在此参见。

上月是我们杂志诞生两周年，也恰是我加入这个集体之日。两年来，这本杂志在您的关怀下茁壮成长，我们能够取得今天这样的成绩，是和您的支持分不开的。以前，我们共同开拓了一条道路；今后，这条永无尽头的长路希望你我共同伴随。

两年以来，我们一直尝试着种种能提供给读者方便、能使我们互相沟通的方法。我们为读者所做的一切都是有目共睹的，从最初的《典藏本》一直到现在并行的两个系列：《指南与攻略》和《电子游戏技巧》，相信在提供方便方面应该已能得到认可，但在沟通方面仍需要更进一步的努力。

其实作为编缉的我们也和广大读者一样，渴望广交知心朋友，与读者贴近距离。因此，我这个"新人"大着胆子将《编读往来》改版。今后的《编读往来》将分为几个版块："心镜台"反映的是读者的心声，她将一如既往地传达您的想法和对我们提出的意见；"纷云坛"较为灵活地摘录玩友的思想、一句话或是"民间传闻"，让您畅所欲言，海阔天空；"红茶馆"将每期请来一位编缉或作者与您交流，看看在电玩世界其内其外能有多少与您产生共鸣之处；"广角论坛"除了以前的名作大家谈外，新增对游戏界热门话题的讨论，放眼天下，指点江山；"梦剧场"则是属于比较痴情于某个游戏、某个角色的玩友，非至情至性不能领悟其中内涵和韵味，她等待着您的参与；"♡座"将每期选出三位在来信中提出最有建设性意见、或者最热情的读者，将他们的大名及通讯地址推上此处宝座，昭示天下。另外，还将在广大读者中间征集漫画，看谁能最传神地描绘出各位编辑的面貌。

总之，《编读往来》将成为我们与您欢叙的窗口，我们杂志期待能与每一位读者成为知音。来信吧，我恭候着。

——责编 默文

心镜台

心有明镜台

我在许多同道的阻力下，抢先买到了《指南与攻略3》。一看，好呀，又变厚了。《铁拳3》、《樱花大战2》、《龙之力量2》、《寄生前夜》，简直就是我的"攻关救世主"。但兴奋之余又有些担心，内容越来越丰富，价钱还是不会变吗？从196页到208页，从208页到224页，再这样下去，你们还能坚守阵地多久？

——广州 顾俊

能予读者福音就是我们最大的心愿，比起您的支持来，一点利益实在算不得什么。让读者以最小的付出得到最大的收获是我们一条根本的方针，今后也是这样。

夏天有许多大作登场，《双界仪》、《梦幻模拟战Ⅴ》、《武藏传》、《星之海洋2》、《封神演义》，限你们在8月之前出《指南与攻略4》刊登这些攻略，以后也必须在短时间内让我买到《指南与攻略》5、6、7、8……我这一辈子玩游戏就靠它了。不然，嘿嘿……

——江苏无锡 姚京华

一看到这封信，几位编缉几乎全从椅子上摔了下来。《指南与攻略3》由于耗费了大量心血，"疲劳后遗症"现在还没过去呢（只有我在幸灾乐祸地笑着）。要是照这位读者的说法去做，我们这一年都得不眠不休了。但同时又不得不佩服姚读者的预知能力，《指南与攻略4》确实将在7月底再度出击，内容吗，近期有一个大作登场，是什么也不用我说了吧。当你们二位在读这期杂志时，想必《电子游戏技巧3》也在身边吧，上边《双界仪》、《巴洛克》、《彩之情歌》、《兵蜂RPG》等的攻略是不是很有用。今后"电子游戏技巧"将作为一个系列与"指南与攻略"穿插并行，并逐步固定出版时间，保证不让你有落空的时候。顺便问一句，"嘿嘿"是什么意思？让人心惊肉跳的。

作为编缉的你一定能看到许多KOF原画作品集，肯定都是又帅又酷的，能否为我寄来两张呢（复印也可以）？

——上海 蔡艳

我很想寄，但几番"偷窃行为"又全被生擒活捉。我也知道许多FTG的FANS都很想要相关游戏的资料、设定。如果有这样一本书，又有资料设定、又有分析、全面囊括卖座作品、而且又有许多新颖的形式，你会不会感到惊奇呢？这个奇迹由我们在不久的将来创造。这可是头号机密，千万别泄露。

我提一个建议（贵刊也可以和别的杂志一样置之不理），响应广大读者共同愿望，极力要求"编读往来""漫园"两个栏目增加篇幅。"编读往来"就一页的内容，怎么能代表那么多读者的去信，而且期期都是"赞语频频"把杂志捧上了天，批评语少得可怜，几乎没有；而"漫园"几乎是四格的天下，单幅作品的势力日渐萎缩，以后应增多这种比较自由的形式。

——一个酝酿了半天，决定不往"漫园"投稿就不怕报复的 张健

在读者的强大压力下特于此声明，我们并没被"捧上了天"，竭诚欢迎对我们的批评，痛在皮肤，感激在心。至于读者的愿望下场如何请君自睹。BLUE仍然请你重新"酝酿"一番，以使其有"报复"之机。

纷云谈

众说纷纭　天花乱坠

● 一场“次世代武林大会”在上海一群玩友间召开，而且女侠占到50%。据某一玩友透露，其中“KOF”的种子选手亦是位女将，而且声称要以“横扫”姿态夺冠。

● 一位玩友建议我刊开辟一个叫“庸手血泪”的栏目，专门让在FTG世界里长期奋战而又不得志的人痛诉世道不公。现已接受投稿，望踊跃参加。

● 面对新世代主机发卖的脚步逐渐接近，游戏业界的竞争硝烟也越来越浓厚了，将来的格局是重整旗鼓的世嘉一统天下，还是群雄割据逐鹿中原?抑或充满霸气的索尼再领大局?我们有意推出“游戏风云录”长篇连载，同步分析评述业界动态，以每月一回的形式为将来的游戏青史留下一份佐证。目前正在酝酿之中，只是不知民意如何，望热心读者来信告知意见，以便定夺。

● COOMING SOON!“KOF98”将要揭开神秘面纱，不知其中IORI是否会真象《漫园》里那位读者所画的那样成为BOSS，案头那几十封来信的猜想，又不知究竟谁会说中呢?

● 姚颖玩友要我们代寄给SQUARE的信。说实话，本人也是SQUARE的拥护者(那些“仇史派”可别因此不来信了)，但却也去信无门。你不妨到SQUARE的网址(www. square. co. jp)在留言簿上尽诉倾慕岂不好?

● 邹杰玩友自创“邹氏电玩减肥法”——早饭零食不吃以省钱购机买碟。经其科学实验颇有疗效，并欲以之申请专利。特昭告天下，此法已被鄙人“盗版”，若有需要者，优惠供应。

● 来信中各种称呼俱备。较为常者有“编辑”、“小编”、“编辑同志”、“编辑先生”；套近乎者有“编辑老师”、“编辑大哥”、“编辑叔叔”；更有甚者一口气连呼“各位编辑哥哥姐姐弟弟妹妹叔叔阿姨爷爷奶奶”。前几个称呼尚有商量余地，但最后的“爷爷奶奶”却有些匪夷所思。为此编辑部经过一番“年龄争论”，决定组成“编辑统一阵线”，一致对外。望此玩友能识大体，劝左近邻居迅速搬家，以免殃及池鱼。

● 近来偶尔收到寄错之信，我们无故横刀夺爱，既愧对同行又深为这几位玩友感到可惜，长篇大论全表错了情。说句笑话，难道那些玩友还不知道我们杂志吗。

● 世嘉新主机DreamCast即将登场，此消息传出后玩友有不同反应，有一友献计三条。上策：立即将SS束之高阁，集中精神等待11月20日的来临；中策：继续次世代革命以俟DreamCast作品略为增多之时再投身新世代；下策：等到三年以后此机亦降价至千元左右再作定夺。评曰：上策太急、下策太缓，中策不疾不徐，颇可考虑。



纷云编辑部

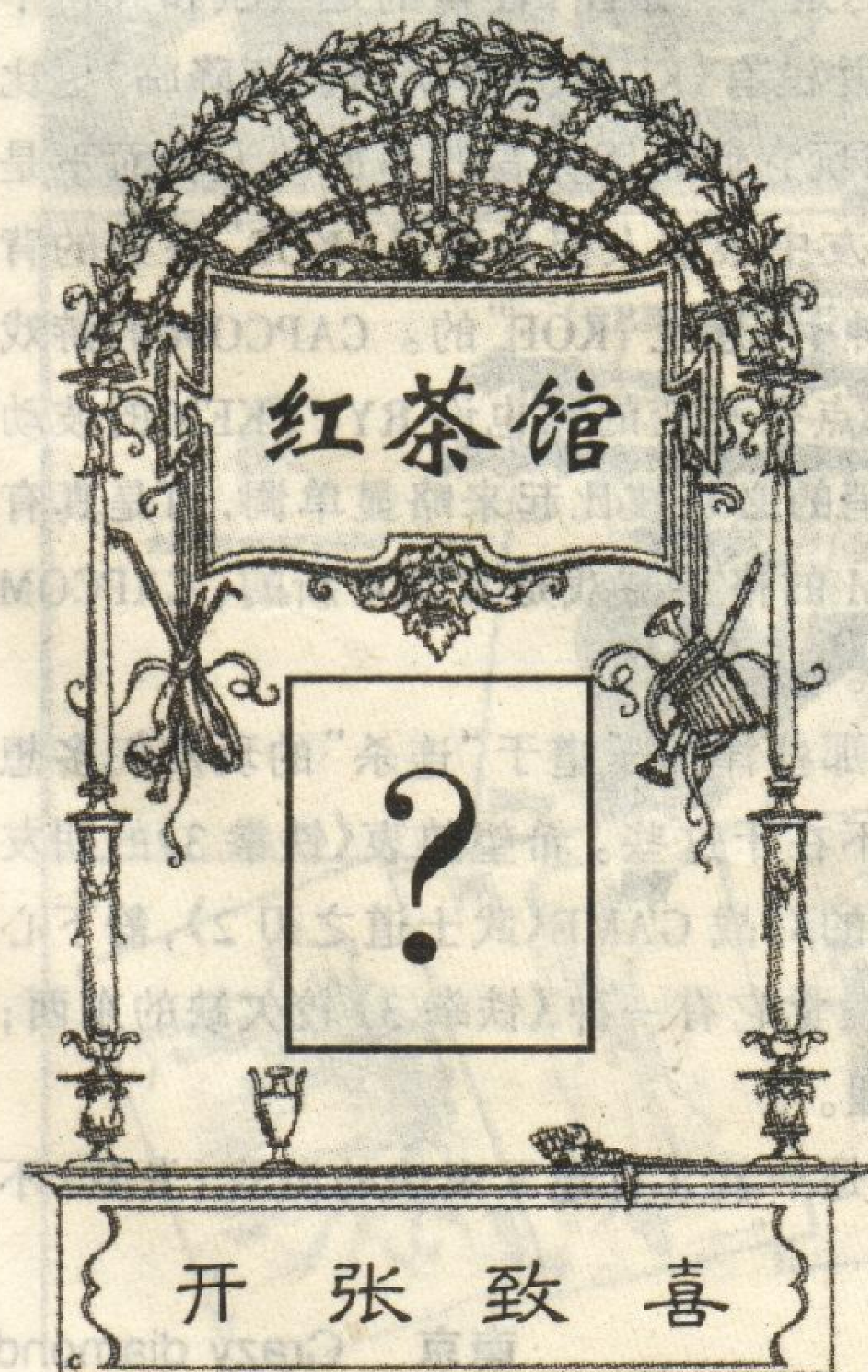


初到编辑部，若雨便不怀好意地以笑脸相迎。寒喧一番后表示要赠我见面礼。在我热泪盈眶、伸出双手时，接到的却是一重磅炸弹——几百件来信的大邮包。当下开始文字长征，不过十几小时便闹出了早晨吵着要吃晚饭的笑话，并成为编辑部饭余经典谈资。

经过数日高强度训练，所受教育颇多。来信中诸子百家、文风各异，善颂善祷者有之、诚恳亲切者有之、苦苦哀求者有之、声泪俱下者有之、威胁恐吓者亦有之。其中有些一针见血的批评让我们耸然正坐，背脊冰凉；但有些溢美之辞也让我们非常不安，我们从来无意争名夺位，我们只以“读者为中心”。有时信封里又往往掉出各种卡片，从贺卡到贴纸无所不有，着实令人感动。

从各种来稿看，以“漫园”、“名作大家谈”人气度最高。但有时撕开信封又会象雪片一样落下无数纸张来，且形状不一大小不同，使我们看来甚为吃惊。DRAGON开玩笑说让我办一个投稿讲座，专门教授各种投稿注意事项。讲座是不敢当了，但一些小窍门还是能在这里透露一下：首先是信封表面必须较为清楚地署明所投的栏目；信封中各篇稿件最好依顺序排列在一起，不要成为“散兵游勇”；另外如果写给某编辑的专门信件也请注明，免得因为“偷窥隐私”而遭到同事的恶意挑衅，FOX就因为我用一封肉麻的信取笑他而几乎以老拳相向；作品背面必须写清通讯地址。

套用E·T的话：“让你的眼睛每个月都受到成倍的折磨吧!”



开业首日，我这个店东不得不出来应酬一番，为了得到大家的捧场抛头露面在所不惜。

这个栏目是个没有距离的栏目。长久以来，我们各位编辑都是在游戏的世界里与广大读者相识相知，电玩是我们的工作也是我们的志趣，我们依靠这座共同的桥梁成为朋友。但是，除了电玩以外，我们的目光也会投向其他的事物上。当上个月球迷们为自己喜爱的球队成败得失而激动不已时，我们编辑部中也有人在午夜振臂高呼；当您在听着一首好歌时，或许它曾在我们这里传唱一时；您所读过的金庸古龙的武侠书，可能也是我们枕边的童话；当电影散场后观众褒贬不一时，我们说不定也在激烈讨论；而一本精美的漫画更有可能会在编辑部里掀起一场争夺风波。我们希望得到您的了解，也希望能够了解一向关注我们的您，愿“红茶馆”使你我真情流露。(可怜的我们还没肖像呢，提起笔吧!)

称呼：默文
性别：男
兴趣：电玩、文学、交友
喜欢的游戏类型：3DFTG、RPG、SLG、AVG
评语：——(不能自说自话)

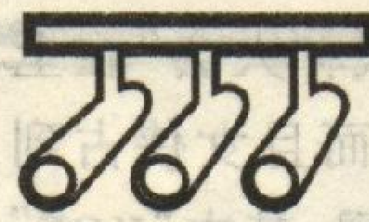
李登攀 
湖北省洪湖市文泉中学高一(1)班
邮编：430000

王　冰 
天津市河东区靶档村邮政楼48号1栋203室
邮编：??????

田晓波 
山西省太原桃园北路54号1-4-4
邮编：030002



广角论坛



名作大家谈
游戏一鞭
当月焦点

序言

“名作大家谈”在无数玩友万里电击下变身而为“广角论坛”。今借本栏广大支持者强大声势，在此祭旗誓师，向“漫园”发动挑战，勇夺人气第一宝座。收起你的眼泪，和我殊死决战吧，BLUE!

拥有强大攻击力的主力前锋“名作大家谈”保持不变，唯跨机种玩友来稿优先考虑；“游戏一鞭”乃对各游戏作品(不限题)的一句话短评，一言鞭及，使BLUE大为呼疼(BLUE惨叫道：怎么打在我背上)；“当月焦点”则是对游戏业界敏感话题作剖析，谈出你的见解，让游戏厂商也对你肃然起敬。今后更要加大改革力度，甚而至于让读者现身说法，放谈自己，向天下同道挑战，纵是自行封皇称帝亦无不可。

下期“名作大家谈”点题：梦幻模拟战V(SS)、武藏传(PS)、星之海洋2(PS)　　截止日期：8月15日

首期“当月焦点”请您谈一下次世代机在新世代主机的威胁下何去何从。

本栏口号：让其他所有栏目俯首称臣(有谁先替我挡一下BLUE、DRAGON、FOX、E·T、KING、ANGEL、PAUL等人的合体攻击吧)

——踌躇满志、心怀极大野心然而基础不够雄厚，要靠读者誓死声援的　　责编　默文

名作大家谈之卷

迷茫的《铁拳3》

同《生化危机2》、《寄生前夜》一样，《铁拳3》也是一个期待度很高的游戏，然而拿到手时的感觉却比较奇怪。它决不会让你失望，可总有些地方不太对劲。换句话说，在笔者眼中这是一款制作得很棒又不大对头的格斗游戏(支持它的玩友怒吼：什么话!)。

在3D格斗领域想来能跟《VR战士》系列抗衡的也只有《铁拳》系列了，笔者印象中玩《铁拳》的似乎还多些(但有人说玩《VR》更有品味)。同样做3D格斗Game，《VR》和《铁拳》走的是不同的路子。《VR》一招一式都来源于真实，讲究技击的美感，而《铁拳》则以多姿多彩的连续技和酷到极点的关节技(包括各种摔投技和返技)带给玩者愉悦。

连续技——这个《铁拳》系列的精髓中的精髓，到了三代已发挥至淋漓尽致的地步，加入侧移动这个概念后，更可以出现许多恐怖的技巧(读者—不用侧移动已够恐怖啦)，十连技不用说了，人物被击飞后的追加攻击亦足以致人死命。《铁拳》这些明显的风格特征足以让玩家大呼过瘾爽快。而且，技巧与人物的性格特征非常吻合，可说从技巧就能看出人物个性(夸张! PANDA的个性是什么你倒说说?阿GON呢?)。例如保罗的技巧沉猛有力，虽不花哨但很有气势；爱耍帅的法兰的腿技却是花哨无比，让人目瞪口呆中看又中用；而三岛老爷爷更是招招凌厉、式式霸道，一点看不出76岁了嘛…这种技与人的配合使得游戏人物很容易深入人心(相对来说BOSS斗神就惨了点，功夫几乎全是别人的；其实让巴西小艾迪当BOSS不错啊，反正我是一看到他那头下脚上的功夫就头疼)。

《铁拳3》确实是好游戏，其PS版也移植得真的不错(想想传诵一时、将要移植的SS版《VF3》…无话可说)，CG质素可用极高二字评价；“BALL”、“FORCE”两种新模式更让人为NAMCO的创新精神鼓掌。但问题是，我总有些感觉不对。是哪儿呢……对了，想来想去就是《铁拳》最精髓最被人叫好的——连续技!

没错，打《铁拳》不玩连续技——那你玩的是《铁拳》吗?可掌握了各种连续技或十连技一举必杀对手，意义何在? 我觉得在《铁拳》里格斗游戏的一种比较本质的东西丢了。它确实没有玩《VF3》时那种成功终结对手后的成就感(爽快感可能过之)，因为《VF》里的胜利应是斗勇也斗智、斗技巧熟练度也斗心理的胜利(对高手而言)；而《铁拳》呢?很可能就是按键的胜利、记忆力的胜利(看谁记的招多)，甚至是“乱舞”的胜利(《铁拳》里初学者一阵狂按乱打击败高手不是没有的事)。这也有什么成就感可言?两人玩了半天，屏幕上倒是精采迭出，旁观者也许目瞪口呆，可又有多少“精采”能象波动拳那样随心所欲为我所用呢?

《铁拳3》里的招式是够Cool的，可是这并不能使玩家感到有趣。在这方面，SEGA、NAMCO、SNK都应重新审视自己。SNK的2D格斗其实与《铁拳》走的是同一条路，注重的是气氛和人物个性，游戏本身呢?《KOF97》并没有《KOF95》好玩；《天草降临》更比不上《真侍魂》。很多玩家玩它们是因为喜欢里面的人物而不是游戏本身好玩。笔者的朋友中很多人都是看了“KOF”系列的背景故事后说“我好喜欢八神”才迷上“KOF”的。CAPCOM的游戏也有变化，但“有趣”这一点是不变的。也许RYU、KEN的波动拳、升龙拳与那些花里胡哨的必杀技比起来略显单调，可是真有体会的人都知道，CAPCOM的格斗游戏是常玩常新的，CAPCOM更能把握对战游戏之“道”。

写这些的目的是希望那些津津乐道于“连杀”的玩友们多想想，格斗GAME的真谛并不在于这些。希望热衷《铁拳3》的朋友试试另一款远没有它热门的对战GAME《武士道之刃2》，静下心玩，在了解了它之后你会发觉它有一种《铁拳3》较欠缺的东西；把握时机，把握对手的心理。

真的好希望《铁拳4》是一款又有趣又爽快的游戏(发梦?不会吧)。

南京　Crazy diamond

经典中的经典

——评《超级机器人大战 F 完结篇》

在 4 月 23 日发售的《超级机器人大战 F 完结篇》(以下简称完篇)笔者已打穿 3 遍,看了 6 月的攻略后,正在打第四遍。

如果让我谈完篇的总体印象,我觉得就象李昌镐下棋,其特色不在玩弄高技巧,而是“无懈可击”,许多败在其手下的棋手说他“毫无破绽,让人难以取胜”。完篇类似,她没有象某些公司一个情节就来一段 CG 画面,据说这样可以感动某些低智玩家,但是许多地方恰到好处,让人暗暗叫好。

现在来谈剧情中各个引人注目的机器人(主要是不满)。①西比克(シーブック)的 F91 性能不错,为何以后不变成海盗高达 F97?是不是怕 too strong;②魔装机神中除了安藤正树运动性较高,其他三位未免太弱了些,即便是安藤正树的精灵浮游炮和地图兵器也不够强,他的命中、回避也远比不上 NEW TYPE 型高达机师,笔者只好弃之不用;③卡缪(カミーユ)与阿姆罗(アムロ)能力在伯仲之间,只是 Z 高达性能不佳,量产型 V 高达出现得又太晚,唉,鸡肋也;④谈到阿姆罗,笔者大为纳闷,V 高达竟然没有念动力制导游炮!令我捶胸顿足;⑤柯特罗(クワトロ)为何出百式·改(尽管性能可以)?直接出最终座机沙扎比(サザビ)得了,而且按照《逆袭的夏亚》,沙扎比应比 V 高达早出现嘛;⑥捷多(ジュドー)的 ZZ 高达除了地图兵器用来赚钱,无他长处;⑦《机动战士 0083》的主角科(コウ)弱得让人咋舌;⑧圣战士的比尔拜恩(ビルバイン)样子不好看,不过奥拉斩很不错,小同志(人家才 8.8 米高嘛)很值得培养;⑨真盖塔远不如传说中那么强(象幽浮一样移动,手持比身体还大的板斧,敌我不分全领域毁灭的武器装备),感觉比魔神帝王还差;⑩伊迪安很实用,笔者曾让他一次炸死 17 个敌人(并非能量计第三阶段,到那时 30 个还差不多),用伊迪安之剑“割死”装甲 55000——65000 的 BOSS5 个,从而“过早”结束战役,不过与敌人交战 14 回合成为能量计第二阶段后,再过四个回合就成为不能控制的第三阶段,敌我不分超广领域地图龙卷,吃不消,实在吃不消,暴走后又不强,所幸不久就复原;⑪战国魔神也是太弱,小时候看动画片里其雄纠纠的样子让人难以忘怀,强悍得一塌糊涂,但到了本作中却最多让其担任后勤(用精神给他人补 HP)罢了;⑫希罗(ヒイロ)一出现便有切返 L6、シールド防御 L8,相当不错,以后的 Wing Zero 绝对令人神往;⑬钢巴斯塔(カンバスター)也不错,只是出现得太晚,还没有改装到极限就爆机了;⑭古伦加斯特样子不敢恭维,不够潇洒,暗剑杀马马虎虎。

最后谈一下对下作的构想(多半在 128 位主机上出现),首先关数 150,但由于分支的关系,一般只能打 100 关左右(如果采用 DVD,相信就算是 300 关也 out of question),加入多种原创敌人角色(本作很不够),加入 SS 系(人类)角色,如宇宙骑士 D—BOY,装备战斗生物装甲的凯普,再加上五狮合体百兽王、加入五星物语里的 MH 之王—黄金电气骑士 K·O·G(酷毙!)、MH 素颜朱诺安、加入武装雄师之 High—Macs2(好象扯得有些离谱了)……

总之,急切、亟切、迫切希望下一代快速推出!让“SRW”在我们中间再掀狂潮!!

兰州 Forrest Gump

光明力量 III——追击手神子

又一次苦苦等待世嘉的游戏,虽然土星已将成昨日黄花,但世嘉的认真是令人佩服的,“樱大战 2”、“光明力量 III——追击手神子”,都是叫人不玩不可的游戏。

这个“光明力量 III——追击手神子”(以下简称“光黑”)是“光黑 III”的剧本 2,而发生的事情基本上与上集有牵连,令人非常有亲切感,也可以说是在上集的基础上分开两路发展,是“光黑”迷非玩不可的作品。

这个作品是世嘉再一次挑战 SS 的机能而创造出来的,上集的片头动画已令许多人惊讶,土星居然可以做出这种全屏动画,这一次更厉害,动画清晰得直迫 PS,而且还是全屏,简直令人百看不厌。

战斗画面基本上延续了上集的华丽,读盘时间简直感觉不到,而且魔法华丽方面比起上集更是有过之而无不及,(看一下“火焰”的魔法便知道了,半透明效果非常明显,即时的光源处理也是近期少有)。

剧情方面比上集更出色,更具排山倒海之势,,但有时稍稍感觉有过多上集的影子,主角经常一声不吭也不知道为什么,但本作有许多创新的地方是上集所没有的,仅上面的缺点又算什么。

但本作的音乐便没有上集出色,片头曲与上集差别甚大,在剧情中的音乐更是与上集大同小异,若玩过上集的人再听会集有烦的感觉,这可能是我的听觉的问题吧。

但我觉得本作最出色的便是人物设计得非常出色,尤其是女魔法师更有小小似日本动画片里的“孙悟空”(龙珠三世),主角的造型也比上集更有型。

本作是 RPG 与 SLG 迷非玩不可的游戏,世嘉的实力是不容质疑的,希望 3 剧本更加出色,若世嘉按这些路走,相信在新次世代里的“光明力量 4”会有惊人的表现,那么传说中的“梦幻之星 5”呢?真想玩到。

广州 张旺强

瞬间回顾 名作大家谈简史

第一期:????你是忠实读者吗?请回答。97 年 4 月 传说开始

第二期:最终幻想 VII(PS)、天外魔境~第四默示录(SS)97 年 5 月

第三期:ENEMY ZERO(SS)、勇者斗恶龙 III(SFC)、钟楼古宅 2(PS)97 年 6、7 月

第四期:超时空要塞~可曾记得爱(SS)、皇牌空战 2(PS)97 年 8、9 月

第五期:最终幻想战略版(PS)、侍魂~武士道列传(SS、PS)97 年 10、11 月

第六期:超级机器人大战 F(SS)、前线任务 2(PS)97 年 12 月、98 年 1 月

第七期:自由谈 98 年 3 月

第八期:格兰蒂亚(SS)、前线任务~抉择(PS)98 年 4 月

第九期:寄生前夜(PS)、生化危机 2(PS)、异度装甲(PS)、翼龙 RPG(SS)、光明力量 III~王都的巨神(SS)、救火奇兵(SS)98 年 6、7 月

新一期:广角论坛~名作大家谈之卷(十) 新的篇章





孤月

文:SOUL EDGE
责编:默文

蓝色的电光如一条猛龙刺破长空，一注头发随风飘荡，鲜红如一片枫叶，却又更象是一道血痕，生命中无法磨灭的血痕。

他举着伞慢慢地走着，雨中的行人、雨中穿梭往来的车辆、雨中他自己的脚步声，一切都显得凄凉和黯淡。新宿街头大屏幕上反复播放着"THE KING OF FIGHTERS"的广告。他站在街口，茫然看着对面屏幕上自己的身影，那红色的头发、黑色的短上装、红色的长裤，他的嘴角又溢出一丝嘲讽的笑意，但不知嘲笑的对象是别人还是自己。

"给我们签个名好吗，八神庵?"

他低下头来，看着站在面前两个摊开本子一脸兴奋与期待的少女，那天真而俏丽的脸蛋在他眼里总象是隔着一层极薄的雾，若有若无。他看着面前雪白的纸张，出神了片刻后又面无表情地从少女中间穿过，头也不回地离去。来往的车流把他隔在马路中间，他掠了掠头发，很残酷地笑了一笑，仿佛为伤害了别人而感到高兴。但一阵咳嗽又使他垂下了头，再也笑不出了。最近他的身体每况愈下，除复仇及战斗外生活对他而言别无意义。

水银般的车流终于稀疏了起来，街景仿佛未开场的舞台，随着幕布的拉开又清晰了起来。一个人影象一道招魂幡一样飘往眼前。那熟悉的黑色皮装，那熟悉的中分黑发，那熟悉的清如泉水的眼睑…雨水象带给他屈辱一般冲刷着他的眼睛。每次见到那个人他就抑制不住自己的冲动，与生俱来的仇恨已经深深刻入他的骨髓、他的灵魂，对他而言活着的唯一目的就是杀死那个人。他目不斜视地向那人走去。

雨声连绵不绝，远处的霓虹灯一亮一灭地闪烁着。两个静止的背影，两道炽烈而又黯淡的目光。

夜光雨影在他眼中翻覆变化着，他忽然仰天一阵嘶吼，疯狂地冲了过去。"百十四式·荒咬!""百贰拾八式·九伤!""百贰拾七式·八锖!""百拾五式·七濑!"一道道猛烈的拳风，一道道虚幻的火光全部击打在他的身上。他嘴角一片殷红，眼睛却更红。除了痛彻全身的悲愤外，他再也感觉不到其他任何东西了，他就象固执的闪电，一定要把横亘在面前的大山击崩一个角，他忘却了生，忘却了死，甚至忘却了自生的存在，只是朝着面前的目标，誓不回头地冲了过去。"禁千贰百拾壹式·八稚女!"他身体往下一伏，恰好躲过了对方发出的"毒咬"，箭一般窜了过去，抓住了对方的衣领。但当他正要用力将掌击出时，脚下又突起一阵剧烈的震荡，两人踉跄地分开。是地雷震!果然，街口又出现了两个影子，一个高大、一个修长，不是草稚京那两个生死在一起的好友大门五郎、二阶堂红丸又是谁呢。而另一街口也慢慢地踱出一个人来，穿着与草稚一般无二，正敌视地看着他。他的心重重沉了下去，他看着他人之间互相信任的眼神和默契的表情，看着地上自己模糊而孤单的身影。那些曾与他一起作战又被他所杀所伤的人，此刻全部成为幻影在他身周绕转。悲伤、愤怒、傲慢、自卑、痛苦，浑乱的情感使他垂头大口大口地喘着气，红色的头发贴紧额头。他看来就象一个野兽、一个怪物。

京默默地注视着他，脸上的表情几番变化，最后竟而有些怜悯地对他说:"八神，何必再折磨自己呢。比赛开始的时间离现在已经不远了，到那时我们就能作个了断。可是现在，我们就不能暂时抛开仇恨，做个临时的朋友吗?"说着，慢慢地伸出了手。

他看着面前伸开的手掌，一阵冲动使他几乎要伸手握住。但复杂的情绪在眼中滚动几番后，又想到了曾经有过的失败，想到了别人的友情，想到了自己的孤独，特别是京脸上那种同情般的神色更使他颠狂不已。他竭尽全身力气向面前那人大声叫着:

"草——稚——京!!!"

三个人以为他又要动手，都靠近了过来，但被京拦住了。他不停地叫着，嘶哑的声音磨擦着所有人的耳膜，使人觉得异常痛苦。不知过了多久，他才停了下来，喘息着看着京。雨水汗水不停地从他额头滑下，最终默然不语地走过京的身旁。京忍不住伸出手抓住他的肩头:"八神，你……"他静立片刻，略略侧过头看了一眼肩上的手，仍然无语自行。

京看着他那微微有些弯曲的背影，一步步地在眼前逐渐缩小，冰凉的雨丝纷纷落在手掌上，一双明亮的眼眼也变得哀伤不已，眼中充满着矛盾、悔恨和惆怅。

他毫无目的地走着。雨越下越大，头发几乎蒙紧了眼睛，在雨水的冲刷下似乎显得更为凄艳。他脸上的表情出奇地平静，仿佛世上的一切都与他毫无关系。不知转过了几道街口，也不知走到了什么地方，两朵雨伞悠然浮出。就是那两个少女，那两个受到他拒绝的少女。他不由停下了脚步，看着她们，似乎是好奇地想看看她们的脸色，但心中轻到极点的怦然声响又有谁能听见呢?她们慢慢走来，抬头看了他一眼，讶然的神情盖不住仍然失望的眼眸。看到他时两双妙目似乎亮了一下，但随即又黯淡了下去，闭紧了她们纤薄的嘴唇，低头离去。他感受着雨伞擦过肩旁的触觉，听着一前一后的脚步声在背后越去越远，曾经慢慢浮起的心又沉入了海底。他咧嘴笑了一笑，往地上吐了口唾沫，但吐出的却是一嘴的雨水，又酸又涩。

他依然独自漫步在午夜街头，没有目的、没有方向，就象飘零的雨丝。喉间一阵奇痒，他轻轻咳嗽着，又用手捂住了嘴，摊开后却已是满掌的血丝。雨水把手掌上那滩触目惊心的红色不断地冲淡着，冲淡着。他合紧了手掌，往不可知的前方继续前行。

城市上方的夜空起了不可思议的变化，一半仍是满帘雨云，另一半天空中却出现了一轮弯弯的残月，在夜风薄雾中沉浮，仿佛一道清冷的目光凝注着整个人间。

它是如此孤独，却又如此明亮……

或许当你在阅读这篇散文化的小说时会哑然失笑，整篇都是近乎痴情到极点的梦呓。我想电玩的世界不光只有英雄与热血，不光只有竞技与交流，她同样是一个充满感情的世界。从来稿中选登这篇也是出于让大家得到情感上的交流与共鸣的目的。我们不需要太华丽的文字，我们只尊敬真实的情感。我们愿意倾听每一个痴情玩友的心声，来稿吧，为电玩而辗转的朋友，让我们共享你的梦境。



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS 格斗之王'97
湖北 董川

OROCHI 一族

在选人的画面后同时按 R1/L1，便可以使用“OROCHI 队”、“OROCHI 庵”及“OROCHI LEONA”，而 OROCHI 的使用方法则是同时按 R2/L2 当输入成功后，在画面下方便会出现有关人物的 ICON，而 OROCHI 则只可以在 VS MODE 和 PARTICE 使用。

PS WORLD STADIUM 2
湖北 董川

增加球员能力值

首先在游戏的 TITTLE 画面同时按 L1、R1、→、□、START，在成功输入后便会出现“ONE ON ONE”的 100M 赛跑，当在比赛中胜出后，在 OPEN 战和 2P 战的时候，球员的能力值便会变成 A 级或 S 级了！

而另一个秘技便是可以在早上进行比赛，首先看完了一次 OPENING，在第二次之后再进行游戏便可以在白天进行比赛。

PS DOWNHILL SNOW
北京 刘然

爆机秘技(要爆机先有得用)

第一单是有关隐藏角色出现的方法，玩者只要以“HARD MODE”来完成游戏一次，便可在“TOURNAMENT”及“PRACTICE”中使用两个隐藏角色；跟来便是“MIRROR COURSE”，而出现的方法是将 HARD MODE 完成。

PS DYNAMITE BOXING
北京 刘然

拳坛小丑

游戏中的第五位隐藏人物是一名很像“小丑”的拳手，而他的使用方法只要在标题画面中顺序输入↓、×、←、→、←、×、↓，在输入成功后会听到一声音效，之后他便会在 EXHIBTION 中出现，他的样子虽不太讨好，但他的能力是十分强的啊！

PS BOMBERMAN WARS
天津 陈征

使用 PRINCE 和出现隐藏 BOSS

要使用“PRINCE”的方法便是玩者必须完成 10 版以上，要全员到训练室，便会有 50% 出现“PRINCE”，然后将他登录成为队员，之后便可以使用他了。而两名隐藏 BOSS“ハニー”和“ユテッ”的出现方法是先要完成之前的那一版，之后ハニー便会在“耳鸣的溪谷”的左上方出现，在那ジボングー版的右下方便会出现ユテッ。

PS KATTOBI TUNE
天津 陈征

出现隐藏赛道及最高能力值

出现隐藏赛道条件是先要成为家庭教师，然后在约会的时候，在游戏机中心碰到木下友香(即玩者的学生)并跟她比赛，在获胜后便会在“VS & FREE MODE”出现隐藏赛道“东京环状线”。

如果想在游戏一开始的时候便有最高能力值的话，玩者只须要在 SCENARIO MODE 的 GARAGE 画面中顺序输入↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、SELECT，便可以将车手的气力、筋力、知力和魅力升到最高，有了这个秘技便可以不断赚钱，因为可以回复能力值嘛。

PS 纯种马王～世界制霸篇
天津 陈征

改变骑师的名称

首先前往书房，然后在“EXIT”的方格中按着×，然后按○决定便会进入“骑手名变更”的画面，这样便可以更改骑师的名字。

PS SIDE POOKET 3
浙江 张月

隐藏模式

在设定游戏规则的画面中，将游标移到 EXIT 离开，并同时按上 L 和 R 四个键，待画面转变了之后，按 SELECT 键呼出 OPTION。在 TRICK MODE 的 EXIT 字样上，按上 L 和 R 四个键，还要再按○便可以进入 TRICK MODE。

PS GULITY GEAR
浙江 张月

隐藏人物——梅喧

先要使用 KY 或 SOL，在不续关的情况下完成游戏，于战胜最后 BOSS 之后“梅喧”便会出来挑战玩者，当玩者赢了他便可以使用他了，不过有一个更快的方法，便是在出现“ARC SYSTEM WORKS”的字时，顺序按↓、□、L1、R2 便可以使用他了，但此秘技只适用于 VS MODE 使用，而他的招表如下：

叠替	↓↘→＋×
叠替 CHARGE UP	↓↘→＋R1(按着储劲)
妖斩扇	→↓↘＋△
镰鼬	←↙↓↘→＋○
连环三途渡	↓↘→↘↓↙←＋○

PS 世界足球实况 WINNING ELEVEN 3～WORLD CUP FRANCE'98～ 秘

北京　孙军

"KONAMI TEAM"的出现方法

在游戏的选择画面顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○,若输入成功后,当听到拍手声之后,在进行选择球队时再要按 L1 和 R1,便可以使用"CLASSIC ALL STARS"。当中还可以发现一些以前的球星呢!

使用相同队伍

要使用这个秘技,必先要使用"明星队"的秘技,就以使用巴西队为例,首先用 1P 到巴西的国旗上并且按紧 L1 和 R1 不放,然后 2P 可先选用巴西队,当 2P 选择了之后,1P 的玩者便可以放手,这时你便会发现游标可以在这儿出现,只要再按键决定,这个秘技便成功了!

PS 超魔神英雄传 ANOTHER STEP 秘

杭州　赵辉

隐藏 CONFIG

哎呀!又要打爆机先有呀,只要玩者打爆机一次,一次就够啦,之后在 CONFIG 中便会增了 4 种 MINIGAME。

PS NBA LIVE 98 秘

杭州　赵辉

隐藏密码

在选择了球队后,在 USER SETUP 的画面中选择 PLAYER NAME 这一项,并输入 Secrets 这个名字,之后在画面的右下角会多出了一项,按○便可以进入输入密码的画面,而所出现的密码如下表:

名称	密码	效果
AQUA CODE	Seaweed	在水中进行比赛
HALLOWEEN UNIFORM(HOME)	Scary	使玩者的球员变成小丑、异形或木乃伊
HALLOWEEN UNIFORM(AWAY)	Freaky	使对手的球员变成小丑、异形或木乃伊
OPTION(HOME)	Cloak home	使自己的球员变成透明
OPTION(AWAY)	Cloak away	使对手的球员变成透明
EYEPATCH OPTION	Eyepatch	玩者自制的球员可以配戴眼镜
MONOCLA OPTION	Monocla	玩者自制的球员可以配戴单片眼镜
CAP OPTION	Toqua	玩者自制的球员可以戴上有"EA"这个标志的帽
EA PLAYER OPTION	Prisoner	使用制作人员选手
CHAMELEON OPTION(HOME)	Lizard	自己的选手跟比赛的场地背景同化
CHAMELEON OPTION(AWAY)	Reptile	对手的球员跟比赛的场地背景同化

PS、SS 组合战斗 秘

杭州　赵辉

秘密!超必杀技公开

游戏中只要将特定的道具组合起来,便可以使用出不同的超必杀技了,而所须的道具和组合会在下表登出:

技名	所须的装备
モットハトガデマース	シルクハット+えんびふく(ちょうネクタイ)
しんくうきあいだん	あかグローブ+む
バリバリアッパー	あかグローブ+む
ひゃくれつはりて	ぱー+まわし
まさまさぎり·かい	ようとうまさまさ+ちょんまげ
くぎうち	ごすんくぎ+ピコピコハンマー
ゆうしゃパンチ	せいなるうで+はかいのうで
にゃふふーん	とらねこグローブ+ねこしっぽ+ねこみみ+ねこグローブ
ラブリーおくさま	(あんなのこくち或おねえんさんくち)+なべふた+エプロン+フライパン+ヤカン

SS SAVAKI 秘

大连　许海

出现隐藏角色

只要在 NORMAL 以上的难度将游戏完成一次,在玩者刚使用的角色的地方处按下键,便会出现有关的隐藏人物,每一个角色都会有不同的隐藏人物的。

SS VAMPIRE SAVIOUR 秘

大连　许海

场地秘技

在 VS MODE 中按着 L 来选择场地,便可以改变场地的背景颜色;而玩者按着 R 来选择,便会由电脑随机选择场地了。

SS GT24 秘

郑州　陈志强

GT24 大揭秘

有了这堆秘技,除了在 OPTION 中会出现一些新的选项之外,还可以使用 3 部隐藏车啊,首先为大家讲一下追加 OPTION 的办法,玩者只要在游戏的标题画面中顺序输入"A、C、A、C、A、B"便 OK。而隐藏车的出现方法,真的十分简单,只要使用"START"来决定所有选项便可。

SS SEGA AGES FANTASY STAR COLLECTION 秘

郑州　陈志强

无聊到极

如其名这秘技真的十分无聊,这秘技是在"FANTASY STARR Ⅲ～时之继承者"中使用的,在游戏开始后玩者先将装备了的レザーブーツ卖掉,然后再到道具屋购入"イグザオカリナ"。在主角被收监之后使用イグザオカリナ来逃脱,走去找国皇晦气,这样便会因为强制改变了剧情而使游戏不能继续,大家可以放心

RESET……

SS GUNGIFFON Ⅱ 秘

郑州　陈志强

秘技一大堆

在游戏的标题画面中,接上 2P 的手柄,以 2P 的手柄按以下的指令,便会有相对的隐藏机:

五部隐藏机体的出现指令

1. Y、上、B、下、Y
2. A、C、B、C、C
3. 上、下、X、A、B
4. Y、左、下、A、B
5. 上、下、B、左、右

取消索敌效果:上、下、A、A、B

出现连击数目:C、B、A、Z、Y

N64 WILD CHOPPERS 秘

北京　孙军

真·OPTION

在游戏的标题画面按紧 Z,然后顺序输入右、左、上、下、A、B、START,在听到一声音效后便可成功进入 DEBUG 机能画面,在这儿会有更多有关游戏的设定。

N64 AEROFICHTERS 秘

北京　孙军

选关模式

在游戏的 OPENING 画面中顺序输入上、下 C、左、右 C、下、上 C、右、左 C、L、R、Z,在输入成功后会听到一声音效,然后在进入游戏时便会出现选关的画面,这样玩者便可以自由地选择开始游戏的关数了。

石家庄 勇乐游戏专卖店

感谢新老客户对勇乐几年来的照顾，在今后我们会更好地为您服务。保证让您高兴而来，满意而归。

特价供应 土星机（黑色、白色、灰色），索尼机（5501、5502、5503、7000），世嘉机（一代、二代、三代、五代），手掌机（GB、GB薄、世嘉彩掌机），大量批发世嘉卡、8位卡、学习机。

专业修理 土星、索尼、小霸王、步步高等游戏机、学习机

外地客户负责邮购

邮购地址：石家庄市太和电子城2层D区50－16号

分　店：石家庄市北站华北加油站斜对面（火车站乘19路北焦下车即到）

邮　编：050000　　联系人：马勇

传真电话：0311－7790812　　传　呼：6041234呼5859

手　机：1301887675　　宅　电：7754007转342

湖南省郴州市 奋斗乐商行

暑假来临之际，本商行所经营之机种及对应软件以最低价回报广大玩友的长期厚爱！

日本原装

机种	价格
索尼机7000型（配件齐全）	1180元／台
索尼机5501型（配件齐全，送原装碟一张）	1400元／台
索尼机5502型（内置220V电源，配件齐全，送原装碟二张）	1300元／台
土星机（白色土星，老光头，配件齐全，送原装碟二张，电源）	1300元／台

以上机种邮费：特快专递／150元　快件／100元　普邮／50

机种	价格	邮费（特快）	快件	普邮
GB机	310元／台	50元	30元	15元
GB机（超薄）	370元／台	50元	30元	15元
世嘉Ⅰ型机	180元／台	80元	60元	20元
世嘉Ⅱ型机	160元／台	80元	60元	20元
世嘉16位彩色手掌机	600元／台	60元	40元	20元

本商行PS／SS软件保证最新、最快、与日本同步上市，GB、16位世嘉卡、8位机文字卡备有大量品种。

注意：原会员制度不变，继续吸纳新会员，具体入会方法及本商行机种配件、软件详细资料、价格表请自备回邮信封、邮票来函索取。

另：本商行根据市场行情随时下调价格，请玩友邮购前先来电话咨询为妥！！！

奋斗乐商行地址：湖南省郴州市解放路93号　　邮编：423000

咨询电话：0735－2263867　伍斌　0735－2236258（夜）　吴志坚

PS／SS软件：10元／张，买十张送一张

哈尔滨新时代电子游戏专卖

哈尔滨市新时代游戏专卖店迎暑假大酬宾真正让利于顾客，欢迎新老玩友光临惠顾。本店品种全、质量优、价格低，竭诚为广大玩友提供一流服务。

批发零售范围： 1、SS、PS、N64、世嘉彩色手掌机、GB、世嘉机。
2、各种游戏机配件齐全。
3、800余种游戏软件供您选择。

本店经营宗旨：价格合理、保证质量、信誉第一。

服务项目： 1、对换GB卡、MD卡（只针对本市顾客）
2、办理外地邮购。
3、开办二手货市场。

良好售后服务： 保证游戏机日本原装，售后一律保修三个月，终身维修。

良好修理技术： 专业维修各种游戏机，收费低。

地址：哈尔滨市道里区通江街30号地下

电话：(0451)4688915

联系人：张强

邮编：150010

外地顾客火车站乘13、2路汽车通江街下车往回走即到。

中央商城
大安街
中央大街
十二道街
帅克
通江街
霞曼街
新时代

湖南长沙 峰荣GAME专店

买得称心　用得放心　玩得开心

游戏机	日版原装白土星机（原配置）	1300元	日本原装超薄GB机	400元
	美版原装黑土星机（原配置）	1080元	任天堂原装GB机	320元
	索尼原装7000机（原配置）	1300元	世嘉Ⅱ（双手柄、电源、N－P制）	180元
配件	土星原装手柄	80元	索尼原装手柄	80元
	土星组装手柄	25元	索尼原装震动手柄	240元
	土星格斗手柄	50元	索尼组装手柄	25元
	土星VCD解码器	620元	索尼原装记忆卡	70元
	土星原装记忆卡	140元	索尼组装记忆卡	50元
	土星原装光电枪（带碟）	160元	索尼原装光电枪	160元
	土星专用制转	80元	索尼专用制转	80元
	土星加速卡（4兆）	120元	索尼原装光头	150元
	土星原装飞行摇杆	240元	索尼VCD解码器	650元
	SS、PS软件10－12元			

●承接邮购业务，因广告时差，请来函来电垂询当时现价。

选择峰荣，您真聪明！

地址：长沙市韶山北路238号　联系人：禹翔

邮编：410011　电话：0731－2221823

邮购信息

暑期到了!我编辑部特决定暑假购书大优惠!

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》 原定价22元 优惠价15元	《电子游戏典藏本》 原定价25元 优惠价20元	《电子游戏最新指南与攻略之一》 原定价22元 优惠价18元
电子游戏《秘技宝典·续》 原定价18.80元 优惠价10元	《电子游戏与电脑游戏'97上半年合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 原定价22元 优惠价18元
《电子游戏与电脑游戏'96合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏与电脑游戏'97下半年合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之三》 原定价22元 优惠价18元
《电脑游戏最新指南与攻略》 原定价22元 优惠价18元	《电子游戏技巧(3)》 原定价10元 优惠价8元	《电子游戏最新指南与攻略之四》 邮购价22元 免邮费

以上书目优惠价格只在暑期内有效!截止日期8月31日。

以上书目免收邮费,因数量有限,欲购从速!!

①邮购地址:西安市雁塔路南段11号 发行部(收) 邮编:710054

②注明邮购书名及册数,字迹清晰工整以免误寄。

98年上半年合订本

将于10月下旬上市

超大容量 500页

精印超豪华装订 定价仅28元

汇集了98年1-6月号杂志中的精彩内容,无论在实用性还是在收藏性方面,都有着宝贵的价值。

留住精彩的每一瞬间,记住我们是永远的朋友!!

邮购地址

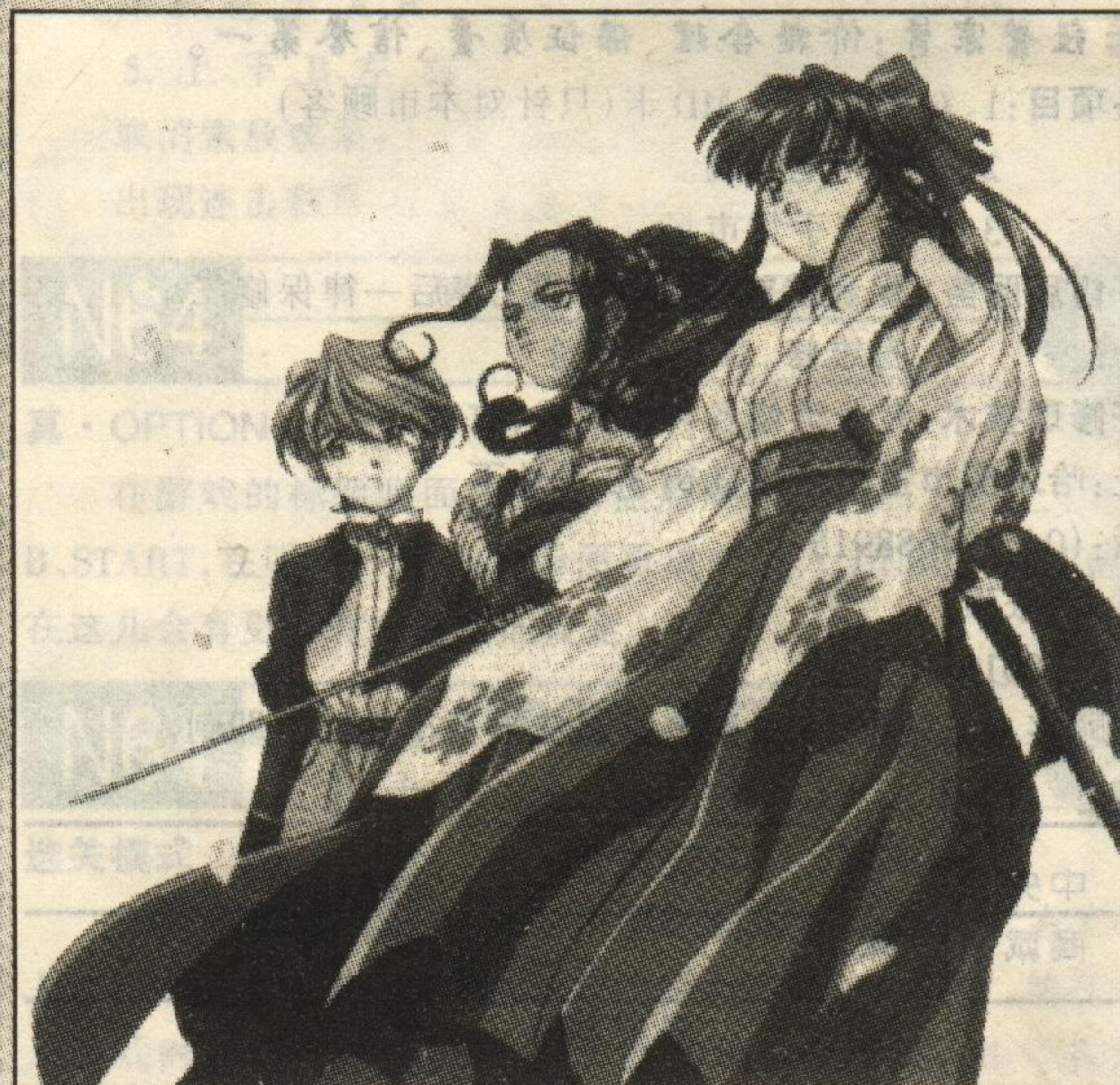
西安市雁塔路南段11号

发行部(收) 邮编:710054

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

98年上半年合订本



梦游美国2

机种：ARC　类型：RAC　厂商：SEGA

在街机上倍受欢迎的“梦游美国”终于推出第二作了，其优美的画面及爽快的速度感将再度征服所有玩家。



共有三种赛车可供选择



在本作中共有三种赛车供玩者进行选择，大家可以按照自己的喜好来挑选车辆以投入比赛。这三种车的性能各异，分别对应各种程度的玩家。

EASY



在本模式中，初玩者也能充分体会到游戏的乐趣，体贴的设计可使任何人得心应手。

HARD

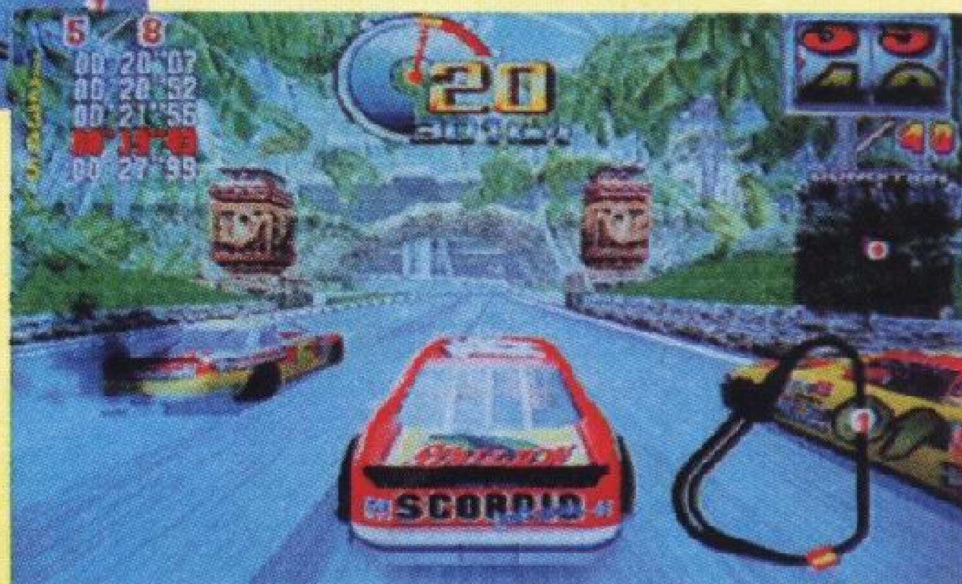


高水平的玩家可以在这个模式向自己的极限挑战，各种各样的赛道是一试身手的好机会。

GO!

CRUSH!!





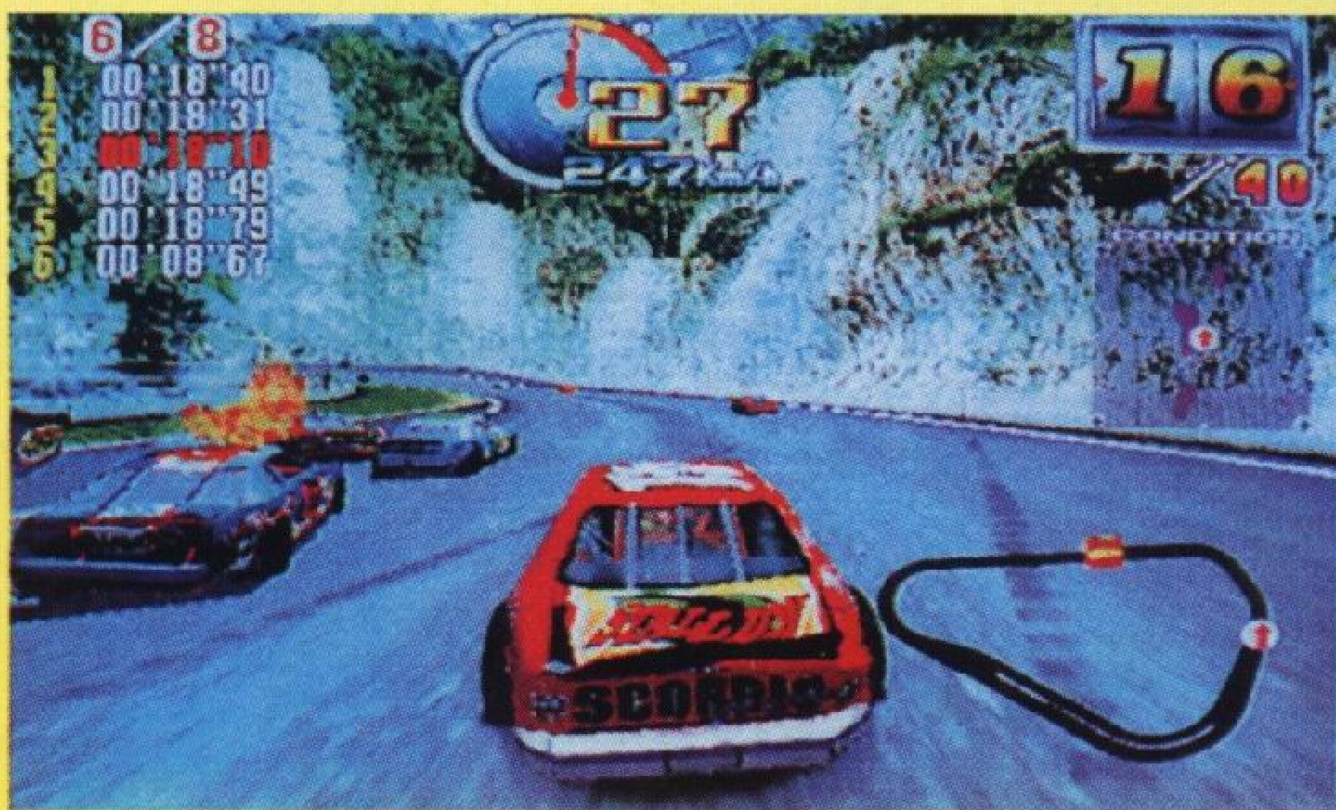
赛道的设计比过去更为逼真，无论是四周的景物还是临近的其它赛车，都令人有身临其境的感觉。当然，这样做目的是为了使游戏的乐趣更多，事实证明制作者的苦心没有白费！







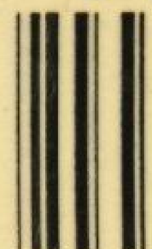




奋力追赶前方的对手！

ISSN 1004-373X





8 >
9 771006 865009

■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50 元